
拳皇2000試玩會報導!!
Game Players
遊戲誌
magazine
132
2000.07.29
售價港幣35元正
徹底攻略
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
仙界大戰-封神演義/PERSONA 2罰
羅德島戰記-邪神降臨/首都高BATTLE 2
IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO/JET SE RADIO
隨書附送
遊戲誌動感VCD
FINAL FANTASY IX解體眞書
機動戰士GUNDAM 基力之野望 自護之系譜 完全攻略合訂本
GRANDIA II
グランディア
4 895011 311322
© 2000 GAME ARTS

「 + + 買 + 」

=

遊戲誌誠徵

1) 見習編輯

2) 攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。



不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

編輯揭示版

不「正常」的隨風話一

◆今期的工作進度極不理想！也許是因為成期書都有點病啦…如果下期仲係咁既情況，相信隨風好快就會回到天父的懷裡…

◆任何人都沒有權利決定別人的人生，咩叫做「正常的路」？你又唔係我，你理得我點過？就算第時我要去乞食，都係我既自由，關你咩事？至少我過得開心，你憑什麼管我？！

◆而「禁忌的愛」又算什麼？難道不是多數人都會做的事情，就不叫做「正常」嗎？

◆真不明白，為什麼人可以「了解」不是發生在自己身上的事，而且當事人並沒有跟他/她討論過事情的真相。

◆「真相」往往是殘酷的，我並不想讓他們知道「真相」。

墮天使的MS話——

◆原本打算在上期，一次過完成FF9的攻略，但現實告訴了筆者…

◆經過一整晚的掘地，結果就只有…

◆經過上次的一役，元氣大傷之餘，還要製作FF9攻略，弄到牽連甚廣，真是很THANK各同事們的協力…

◆神也只不過是被庶民搬出來的傢伙，可是因祂的不負責任，所以即使有純白天使們，也不得不成為墮天使…(故事取材於「天使X獵區」)

◆ 事實告訴了筆者，神不是萬能…哈哈哈哈…(取材於「FF9」)

塵世中一條迷途小羔羊SAKURA KI

◇ 不知為何，今期在製作攻略的進不如理想。在下已經很努力地去幹，可惜出來的效果依然強差人意。在下感覺自己越來越迷失方向。

◇ 書展剛剛完結，可是在下抽不到時間前去。慶幸的是沒有在書展中花錢，可是看到朋友們的戰利品時，心情好不難受。

◇ 現在公司已經變成為天使、惡魔和凡人的集中地。難度是天變地異之兆？

◇ 突然希望把家裏的元祖機動戰士全部帶回公司擺放，可是看到混亂不堪的工作位置，唉・・・・

◇ 在世界崩壞的時候(書尾)，黑魔道士比比運用強大的「友情」魔法，召喚出一套十二隻《SG2》的VOICE CD，令到各人也看得目定口呆，眾人也高呼「我想要」。

受邪神咀咒的咸旦仔

◆ 上期因自己的失誤而導致沒有出現在「編輯揭示版」真的對不起了。

◆ 與邪神的戰鬥終於完結了，但新的挑戰又來了，咸旦仔又會與上什麼敵人呢？

◆ 最近收到封信，看後開心到飛起，因為本人的愛犬「ＢＢ」終於可以返來了。

◆ 又有智慧出現在咸旦仔身上，今次是另一面，真是非常痛楚呢！但只是擁有大智慧的人才會感受到的。

◆ 我正在繼漸變成一部人肉詞典機，有人來救我嗎？

◆ 睡魔急CALL，再見！

MARKS變身熊貓？

雖然出了《DIABLO II》，而且玩得很高興，但最近又出了筆者在街機中非常喜歡的《VIRTUA TENNIS》，真的打到連「熊貓」都長大了。不單如此，27號又有SATURN時很喜歡世嘉奧運會—《Virtua Athlete 2K》，而且8月3日亦有非常欣賞的RPG—《GRANDIA II》和喜歡賽車的筆者不會錯過的《F355 Challenge》，筆者在這個暑假真的不用擔心沒有遊戲玩，筆者只是害怕自己變成真正的「熊貓」

心情仍然煩躁的悟空

◆因祖母進了醫院，令筆者在這個月的心情非常之差。

◆祖母進醫院已有兩個多星期，而且更由外科轉到內科，真希望她能快些康復出院。

◆今期的工作比上期多了一點，但幸好還可以在期限內完成。

◆二叔於在上星期回去紐約，現在想起也有點捨不得，怎說已有十年沒見……

◆《JET SET RADIO》果然是筆者推介之作，筆者在數天前亦爆機了。

◆DC的《VIRTUA TENNIS》筆者終於靠實力將最後八件隱藏球衣取到手，用太陽花來打網球也很有趣呢！

◆ 筆者的手提電腦近日出了一些問題，要找時間檢查一下。

◆下期的目標是星期二！

◆今期就到此為止，最後筆者誠心希望祖母可以很快康復出院。

沒有良心的救世主・小悠

◆ 超力變身！ 鳳凰龍神丸丸丸！ 啊~很帥的魔神呢。

◆ 神風怪盜貞德的畫集不俗，在書展中買到手的。

◆ 多謝Akiyu的來信，亦如妳所說的一樣，我就是那人了。至於為何離開那兒，大概是感到沈悶，想嘗試新的東西吧~各位可愛的讀者（笑）。

◆ 近來朋友們發生了許多趣事，令我總笑過不停……

◆ 中了全閃的感覺？唔……好幸福………

◆ 突然很想念幾位朋友，不知道他們現在好嗎？小雲…雪子……

◆ 母親教我要用「毀滅」對手，不要用「催毀」對手，因為對手有可能是女孩子，用「催毀」來說好像不太好。

◆ 我的良心不是被人偷走了，而是沒有良心又怎麼樣偷呢？（笑）

IKI話：「我好『慶』，勁嬲呀！！！！」

◆本來今期的編者話是一篇頗「激」的文章(至少在下當編輯以來從未如此動怒)，不過因為對女友的承諾，只好把原先一大堆「嗎差」話洗掉‥‥

◆雖然係咁，但而家仍然勁『慶』，無話可說，收線！

痴心

早陣子小龍死忌，側聞灣仔會展有關於他最新的CG展覽，我當日走進會場但撲了個空，去了書展的攤位，原來他的CG在另一處地方播放。

其實一直以來都想親到小龍墓前祀祭，唯他過身後葬於他成長之故地——美國，離中原總有一段距離，長途跋涉，旅費高昂，所以始終未能達成心願，實在是多年以來的遺憾。

小弟初出茅廬當編輯不久，在今期中便要面對十數版面的挑戰。以地球有限的24小時，實在不易把龐大的工作量KO。有幸同事SAKURA KI拔刀相助，才能渡過難關，謝謝你。

時雨：「我要練功！」

■ 大家不要誤會，筆者要練的不是「法×功」，我要練的是《VOOT》，用以應付星期六在金星舉行的《VOOT》決賽。但事與願違，筆者在這星期完全沒有落過機舖！呀～～～(浦島景太郎風)完全無把握啊……(爆)

■ DIABLO 2終於玩到NIGHTMARE級了，不過給怪物一擊死的情況變得很常見……練功、練功……

■ 最近發覺自己的日文無甚進步，看來也是「練功」的時候了……

■ 下期負責的攻略極有可能是《GRANDIA 2》，希望到時筆者不用再在裡面「練功」就好了……

差點被車撞的小璘——

☆還是第一次在一邊想東西、一邊過馬路時差點被車撞，真的很可怕……

☆總是覺得這兩個星期過了很耐、很耐……是因為這兩星期有很多很多事發生了嗎？

☆ 今年的書展真的有很大收獲，不是因為有刀劍賣的關係，而是發現到有許多有趣題材的書本，所以就在這難得的機會一次過買下。





Game Players 遊戲誌 VOL.132

隨書附交兩大攻略別冊+
遊戲誌動感VCD

FINAL FANTASY IX解體真書
機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜攻略合訂本



2000年07月29日

GAME INDEX

（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT ..... 動作遊戲
ARPG ..... 動作角色扮演遊戲
AVG ..... 冒險／文字冒險遊戲
ETC ..... 電子小說／其他類型遊戲
FIG ..... 對戰格鬥遊戲
PUZ ..... 智力／方塊遊戲
RAC ..... 賽車遊戲
RPG ..... 角色扮演遊戲
SLG ..... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC ..... 足球遊戲
SPT ..... 體育運動遊戲
SRPG ..... 戰略角色扮演遊戲
STG ..... 射擊遊戲
TAB ..... 桌上遊戲

職業特攻隊

攻略研究所

NOTES FROM EDITOR

一個人真的是甚麼都做不到，就如今期一樣，要做的事實在多得很，真的要好好收拾心情應對。對於今次的改革，筆者很高興收到各方面的意見，我們絕對會對此作出檢討，從而希望不會再犯錯，以及將遊戲誌做到最好。(MS)

次回預告

GRANDIA II攻略始動！！

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓　電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔、小悠、痴心
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業榊福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社　地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座　電話／2720-8888

Game Players 遊戲誌 改革號

Spec:

Mobile IntelR PentiumR III Processor 600 MHz featuring IntelR SpeedStepTM Technology

IntelR 440ZX AGP Chipset

64 MB SDRAM (Max : 256MB)

12 GB Hard Drive

10.4" (26.4cm) XGA TFT colour display, Resolution : 1024 x 768 (16 million Colours)

NeoMagic MagicMedia 256XL+ 128 bit accelerator chip (NM2380) with 6MB VRAM

頭獎（1名）

Sony Vaio PCG-SR9G/T

手提電腦一部

連環大抽獎!!

遊戲誌終於改革啦！

不知道你們覺得我們的表現如何呢？為了報答讀者們一直對我們的支持，我們決定送出總值達10萬元的禮品給各位讀者！立即寄信來吧！

參加辦法

只要集齊131、132和133期遊戲誌內的印花，然後貼於133期內的參加表格，連同個人資料寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「遊戲誌改革號連環大抽獎」便可，而截止日期為8月20日，以郵戳為準。

二獎(3名)
PlayStation 2 一部

三獎(5名)
Dreamcast 一部

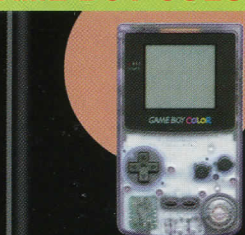


五獎(10名)
SEGA 電子狗一隻

四獎(5名)
踏板車一部



六獎(10名)
GAME BOY COLOR 一部



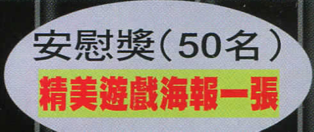
七獎(10名)
WONDERSWAN 一部



特別獎PS篇(20名)
日本原裝遊戲一隻



特別獎DC篇(20名)
日本原裝遊戲一隻



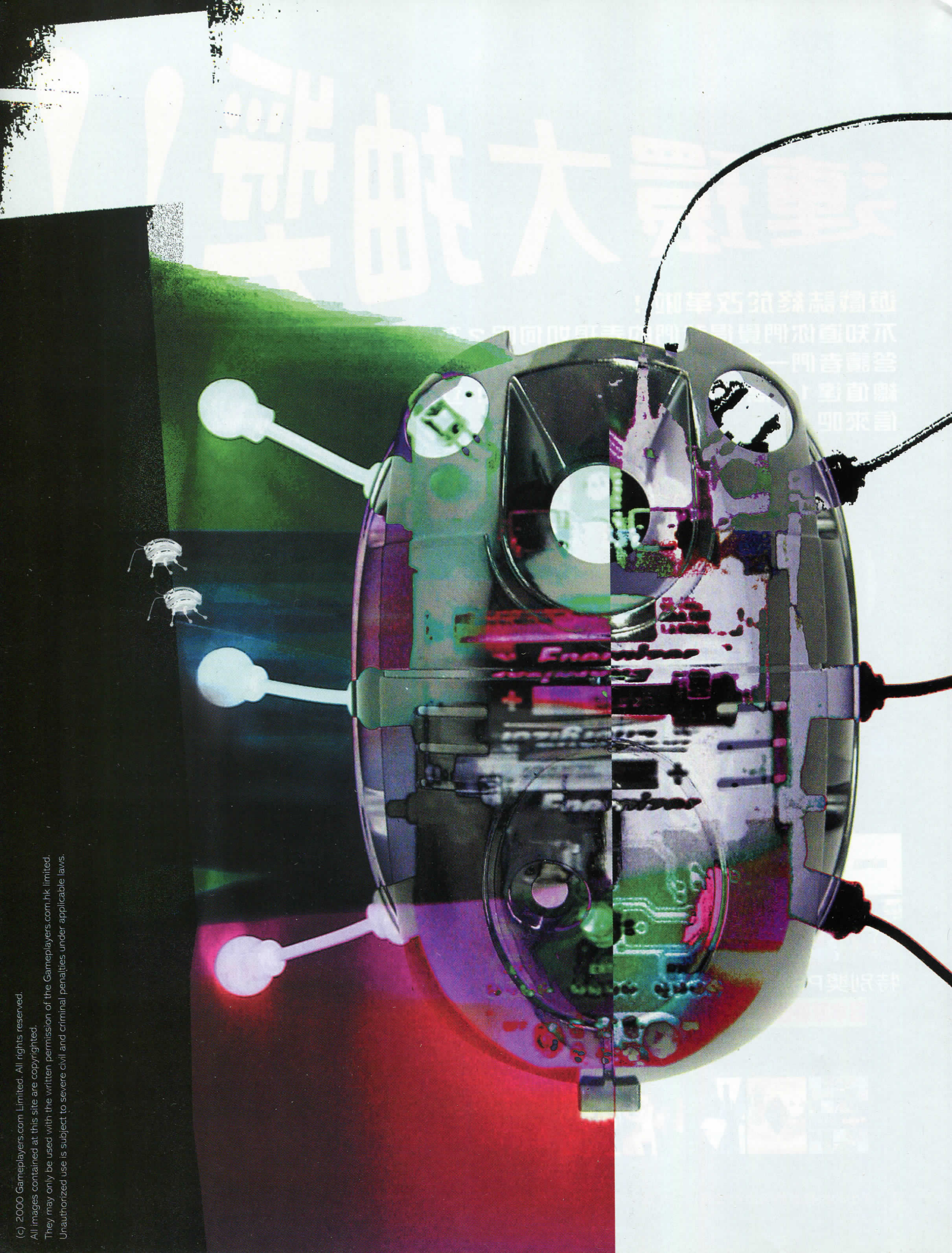
安慰獎(50名)
精美遊戲海報一張



特別獎PS2篇(20名)
日本原裝遊戲一隻



註：送出的原裝遊戲可由得獎者自己任意選擇，其日本價格須於6800日圓以內，但本刊保留一切因缺貨而要送出另一遊戲之權利。



Gameplayers.com.hk
TV & PC Game攻略全面起動！！

大熱電子寵物

Wonder Borg

(c) BANDAI 2000

8月1日

Gameplayers.com.hk 本港接受預訂！

相信大家也非常清楚，WONDER BORG是WONDER SWAN在本年最大的賣點，這隻集合了眾多的精密零件，絕對是頂尖科技的產品，首批發售的WONDER BORG全球只有1200隻，而且只有日本本土、香港和台灣才會發售，所以要得到這隻WONDER BORG亦非一件易事。

現在Gameplayers.com.hk已經成功取得了WONDER BORG在香港的獨家發售權，不過只有極少數量，想擁有的話便要留意Gameplayers.com.hk了。
不論你是否擁有WONDER SWAN，WONDER BORG也是你必要有的新一代電子寵物。

改變閣下下半生的遊戲生命～Online Game

Gameplayers.com 搞怪比賽——《Diablo2》Newbie生存大賽！考驗各Diablo2玩家的生存能力，我們冒著生命危險，渡過了無數不眠之夜……上天有好生之德，願真神阿拉與你們同在，阿門！(07)

《三國志 VII》中文版，GAME STORE 即日預訂！

《三國志 VII》中文版GAME STORE開始接受預訂，售價為港幣380元！預訂者可以免費獲得：

—《三國志Internet》原裝遊戲一套
—《三國志 VII》原裝巨型海報
—《三國志 VII》精美紙扇

預定9月發售。贈品數量有限，送完即止！(08)





GPM NEWS NETWORK

TEXT：時雨

港 DC網絡計劃未被擱置



DC的盜版軟件在香港迅速蔓延，連主機的價格也升到DC減價後的新高位$1750左右。SEGA公司亦曾在官方網頁上指責盜版商的行為是嚴重侵害公司的知識產權，而在香港一直支持正版DC的用戶更擔心因為盜版軟件的出現，會影響到早前SEGA宣佈在香港發展網絡服務的計劃。不過根據業內人事透露，SEGA仍會繼續該項服務，新一批的DC行貨會在9月左右到港，但是價格會因應市場而作出調整。至於網絡服務方面，由於在技術上仍有很多的問題還未解決，因此有關網絡服務的消息要待那批DC主機到港後，有關部門才會公佈網絡服務的最新消息。另外，關於本地版本的DC專用KEYBOARD，有消息指製造的過程十分順利，但不會隨本港版本的DC附送，相信到時需要上網的DC用戶便不能省卻這筆費用。Gp(SAKURA。KI)

港 本地商店屯積大量FFIX

SQUARE在PS推出的最後的RPG大作《FINAL FANTASY IX》，在7月7日正式推出。不過由於香港在早一星期前已經有盜版《FF IX》的出現，並且更被賣過滿堂紅，最高售價居然達至$150港元一套，因此嚴重影響正版推出時的銷售量。在沒有此料之下，香港有很多商鋪在早前已經入了不少行貨和水貨，到了正式發售之日，各商鋪便出現滯銷的情況。根據一些商鋪的消息，每間大小商鋪也屯積十多套《FF IX》，就連水貨的比比公仔也要單獨售出。原以為可以替商鋪賺錢的遊戲，現竟然成為負累，這也是因為盜版帶來的禍害。情況繼續下去的話，將會有更多商鋪會因此而結業，大家應該尊重知識產權，購買正版遊戲軟件。Gp(SAKURA KI)

港 香港書展報導



每年一度年的書展，在香港會議展覽中心舉行，本公司也是眾多參展商的其中之一。本公司的攤位在HALL 2的五樓，共使用了會場的三個攤位作展覽之用。展出的物品包括GAME PLAYERS、GAME PLUS和PC PLAYERS之外，一些新舊的攻略本也有展出。另外，本公司的攤位之內還有其他精品玩具發售。包括最近人氣甚高的電腦遊戲DIABLO II的公仔和SEGA很受歡迎的電子狗等。至於人流方面比昨年的多，有很多人也專程在到本公司的攤位購買新書「WINDOWS GAME SPECIAL 2000」，令到場面好不熱鬧。不過由於今屆和上屆一樣，和很多漫畫攤位在同一場地進行展覽，因此四周的人群非常的多，尤其是星期五至星期日的人流更多，到了星期一便舒服很多。Gp(SAKURA KI)



港 Cyber Digital World SEGA 7月27日舉行

SEGA™

一個由SEGA。COM ASIA主辦的展覽「Cyber Digital World SEGA」，將會於本月30假香港會議展覽中心舉行，在場將會有不少新遊戲的試玩及比賽。展出的遊戲包括《特撮英雄烈傳》、《F355 Challenge》、《Grandia 2》、《Cool Cool Toon》、《Jet Set Radio》、《Mr。 Driller》、《The Typing of the Dead》、《Samba De Amigo》、《Virtua Athlete 2K》、《Power Stone 2》、《Virtua Tennis》、《Space Channel 5》。

比賽日程：

Mr。 Driller(27日)

The Typing of the Dead(28日)

Samba De Amigo(29日)

F355 Challenge(30日)

勝利者將會獲得豐富的獎品，另外這個展覽是歡迎業外人士參觀的，所以有興趣的讀者便不要錯過了。Gp(gameplayers.com)

港 GAME PLAYERS.COM取得WONDER BORG本港獨家發售權



不論你是否擁有WONDER SWAN，WONDER BORG也是你必要有的新一代電子寵物，現在我們gameplayers.com.hk誠意為大家獻上這非常罕有的別緻電子寵物。相信大家也非常清楚，WONDER BORG是WONDER SWAN在本年最大的賣點，這隻集合了眾多的精密零件，絕對是頂尖科技的產品，首批發售的WONDER BORG全球只有1200隻，而且只有日本本土、香港和台灣才會發售，所以要得到這隻WONDER BORG亦非一件易事。現在大家的機會來了，因為gameplayers.com.hk已經成功取得了WONDER BORG在香港的獨家發售權，不過在香港發售的WONDER BORG只有極少數量，要擁有的朋友便要留意我們日後的公佈了。有關WONDER BORG的一切，大家只要進入網站的手提遊戲之中，便可以一清二楚了！Gp(gameplayers.com)

日 任天堂對業界宣言

任天堂的最高領導人山內 溥社長在7月25日接受日經訪問時，重申任天堂的發展路線，將會以POKEMON為中心。他有這想法的主要原因，是在美國和日本也對POKEMON這作品產生熱潮。但是根據早前的市場報告顯示，POKEMON熱潮在美國已經有退燒的跡象，因此他以POKEMON為發展的方針將會受到挑戰。另外，他表示遊戲界的發展，將會淘汰一些以漂亮動畫為招來的遊戲作品，未來的遊戲會以精和簡的方向發展，一些大容量的遊戲將不會成為潮流。那些喜歡使用一大班製作人員去開發遊戲的廠商，將會面臨倒退的情況。就以上山內社長激烈的言論來看，似乎是針對SONY的主機PS2，還有CAPCOM和KONAMI等大廠而發表的，這是否意味山內社長對遊戲業界作出的挑戰書。不過最後山內社長補充，無論任天堂下世代的主機「海豚」是成或敗，他本人也會退出第一線。Gp(SAKURA KI)

出現PC版DREAM PASSPORT?!



當今唯一可以透過電話線作上網的主機，只有SEGA的DREAMCAST做得到。用戶除了可以利用DC使用遊戲本身的網絡服務之外，還可以瀏覽所有HTML的網頁。不過DC並不是使用市面上的瀏覽器(例如I。E。和NETSCAPE)，是使用專為DC而設的瀏覽器。在日本的DC用戶所使用的瀏覽器名為DREAM PASSPORT，而且已經出到3。0的版本。在DREAM PASSPORT 3。0的功能當中，最特別的是附送那個CHAT SYSTEM「ch@b talk」。這個可以為DC用戶提供在網上CHAT服務的軟件，現在可以從網頁上DOWNLOAD下來在PC上使用。不過由於DREAM PASSPORT只是日本DC用戶的專用軟件，而美國是使用另外一客套瀏覽器(香港日後也會跟隨美國)，因此現在只有日文版本出現。如果讀者有興趣的話，可以在網址http://www。isao。net/dp/index。html下載。不過如果日後香港的DC用戶會有這項服的話，也會可能出現中文版的「ch@b talk」。GP(SAKURA KI)

PS2出貨量大幅提升



上個月本網曾經報導過有SCE優化集團架構及生產線的計劃，而計劃的內容已經有大部份開始執行，當中還包括新的廠房。7月19日，SCE位於長崎縣早市的諫早中核工業團地的新廠房，正式開始施工。這個廠房是SCE為了曾加PS2所用的圖像處理晶片生產量而設的，而據SCE方面的表示，這個新廠房的完工日期暫定是明年，而配合整個計劃的話，屆時PS2所用的圖像晶片將會有80%的增產比率，每個月生產數目則會有18000枚的增幅，亦即是PS2也會有一定數目的出貨數增加。SCE方面則表示，在今年冬季PS2的出貨量應該已經會有十分明顯的增加，而具體的出貨數字則不便透露，但PS的月產台數的確是會增加。另外這個新工場將會於明年4月落成，而各位遊戲迷最關心應該也是PS2的售價，因為若果PS2的出貨量真的能夠大幅增加的話，其售價也一定會作出一定程度的調整。GP(gameplayers.com)

鬼武者奪SIGGRAPH優秀獎



由CAPCOM開發的動作遊戲《鬼武者》相信大家也不會陌生，本網亦曾經作過不少的報導。今次不是遊戲的什麼新系統，而是遊戲獲得了一個有關CG的獎項。這個獎是由美國一家CG學會SIGGRAPH所設，目的是要表揚一些在電腦動畫上有傑出成就的社團或個人。而今次獲獎的，是《鬼武者》這個遊戲的OPENING。而可以在650個參選作品中脫穎而出，證明《鬼武者》的那個OPENING確是做得很好。《鬼武者》的製作總指揮「稻船敬二」得聞獲獎後表示十分高興：「遊戲的電腦動畫，能夠得到世界性的認同確實是一件非常值得高興的事。而且以戰國時代為主題的《鬼武者》，也能以質素的層面上勝出，確是有著很大的意義。為了遊戲CG不會輸級其他媒體，今後還會繼續努力。」GP(gameplayers.com)

SEGA與SCE合資的遊戲製作公司

一向予人感覺是誓不兩立的兩家遊戲業界巨頭SEGA、SCE，最近在日本傳出會聯同SAMMY及BANDAI合資開設一家遊戲軟件製作公司！這家新的遊戲製作公司的名稱是「ディンプス」(未有正式譯名)，預定會在3月正式成立。SAMMY將會擁有51%的股權，而「ディンプス」則會較為偏向於SAMMY的子公司的身份。從而令SAMMY在遊戲軟件方面的業務得以強化。另外，SEGA及SCE方面暫時只知道會是公司的股東之一，而在業務上會有何種程度的介入則未有公開。但已知BANDAI會提供旗下的角色予新公司在遊戲中使用，或者將來SEGA及SCE也會一樣也未知。不過暫時這兩家公司合作的機會依然是很細，但為何他們會合資開設遊戲製作公司？卻未有任何途徑證實。GP(gameplayers.com)

ENIX也來NET BUSINESS



知名遊戲開發廠ENIX在日前(7月18日)，向外界宣佈將會與NTT-X協力，開設一個網站「ENIX WORLD」。這個網站是一個多媒體的娛樂網站，所提供的服務也會盡量以多原化為主。而EINX的DQ7也將會可以在這個網站內預訂。就這件事ENIX方面舉行了一個發表會，在會上ENIX的執行董事兼營業部長田口浩司先生表示，今後這個網站將會以網上購物及COMMUNITY為主要發展方針，而集團日後的商業計劃部署也會將ENIX WORLD計算在內。在遊戲方面，ONLINE GAME當然也絕對少不了。不過是什麼類型的遊戲則未有詳細的公開，而業內人士一般也認為是《ONLINE DQ7》的可能性很高。若果是事實，不知又會延到什麼時候呢？GP(gameplayers.com)

SONY推出比PS2強10數以上的超級電腦?!

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT(SCE)為了進軍數碼電影製作及發行市場，正開發一部擁有世界最高影像描繪性能的業務用超級電腦「GScube」，並打算於明年春正式推出市場發售。美國SONY(SCEA)於7月24日，在新奧爾良(NEW ORLEANS)舉行、一個名為「SIGGRAPH 2000」的電腦圖象展覽會中公佈了這項消息。「GScube」的最大特點，是它採用了多個現行家用遊戲主機PLAYSTATION 2所使用的大規模積體電路(LARGE-SCALE INTEGRATION)；此外，現行PS2機體內的兩個「秘密武器」超微型處理器(MPU)「EMOTION ENGINE」和負責畫像處理的LSI「GRAPHIC SYNTHESIZER」，在將來的「GScube」機體內將設有各16個之多。根據SONY透露，「GScube」每秒可處理高達12億個的多邊形電腦圖象(COMPUTER GRAPHIC)，亦擁有表現1920x1080解像度的實時顯象能力，而每秒亦將可掃描高達60個畫面。換言之，這部超級電腦將擁有比現行PS2十數倍以上的數據和影像處理能力。SCEI社長兼行政總裁久多良木 健於記者會上表示：「SONY以往已經把電腦科技與娛樂熔合，創造出所謂的『電腦娛樂(COMPUTER ENTERTAINMENT)』市場；我們現在將以PS2的技術，向著開創實時數碼娛樂(REAL TIME DIGITAL ENTERTAINMENT)之路邁進。」在為期三日(7月25至27日)的展覽會上，SONY將會以4個場區，展示「GScube」的發展系統與及它推出後對我們日常生活的關係。另外，「GScube」的開發計劃將會有多間世界知名的電影製作與互動娛樂(INTERACTIVE ENTERTAINMENT)公司合作參與；外界一般預期，這將會是SONY進軍網絡影院(E-CINEMA)發行與數碼傳送器材領域的第一步。GP(gameplayers.com)

GPM Data Ranking

GPM香港銷售榜

1

Virtua Tennis
Dreamcast／SPT
SEGA
7月13日
美版

2

FINAL FANTASY IX
PlayStation／RPG
SQUARE
7月7日
7800日圓

3

Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future
Dreamcast／FIG
CAPCOM
6月29日
5800日圓

4

首都高 BATTLE 2
Dreamcast／RAC
GENKI
6月22日
5800日圓

5

J-LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 2000
PlayStation／SPT
KONAMI
6月29日
開放價格

GPM日本銷售榜

1

FINAL FANTASY IX
PlayStation／RPG
SQUARE
7月7日　7800日圓
兩週銷量：1,954,421

2

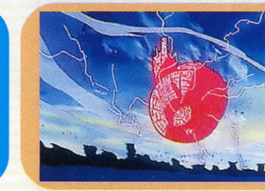
實況 POWERFUL 棒球 7
PlayStation 2／RAC
KONAMI
7月6日　開放價格
兩週銷量：142,152

3

PERSONA 2 罰
PlayStation/RPG
ATLUS
6月29日　6800日圓
兩週銷量：139,090

4

J-LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 2000
PlayStation／SPT
KONAMI
6月29日　開放價格
兩週銷量：82,210

5

機動戰士 GUNDAM 基力之野望 自護之系譜 攻略指令書
PlayStation／SLG
BANDAI
6月29日　2000日圓
兩週銷量：69,379

香港讀者投票榜





1 2 3

1st	(PS)FINAL FANTASY IX(SQUARE)	114票
2nd	(DC)Virtua Tennis(SEGA)	108票
3rd	(PS)J-LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000(KONAMI)	53票
4th	(PS)PERSONA罰(ATLUS)	48票
5th	(DC)Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future(CAPCOM)	47票

日本讀者投票榜





1 2 3

1st	(PS)FINAL FANTASY VIII(SQUARE)	10626票
2nd	(PS)心跳回憶 2(KONAMI)	8881票
3rd	(GB)Pocket Monster金、銀(任天堂)	5214票
4th	(PS)Valkyrie Profile(ENIX)	5032票
5th	(N64)薩爾達傳說~時之笛(任天堂)	4846票

※累積形式

※資料來源至日本遊戲雜誌「ファミ通」7/28~8/4號

香港期待榜

1st 上次第1位



GRANDA II

Dreamcast
GAME ARTS
RPG
8月3日預定發售
6800日圓
143票

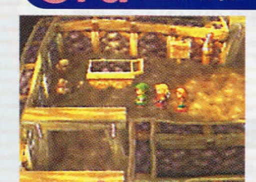
2nd —



SD GUNDAM GGENERATION-F

PlayStation
BANDAI
SLG
8月3日
7800日圓
79票

3rd 上次第2位



DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們

PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
56票

4th 上次第3位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
53票

5th —



Dino Crisis 2

PlayStation
CAPCOM
AVG
9月13日
5800日圓
49票

日本期待榜

1st 上次第1位



DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們

PlayStation
ENIX
RPG
8月26日預定發售
7800日圓
7674票

2nd 上次第2位



FINAL FANTASY X

PlayStation
SQUARE
RPG
2001年春季預定發售
價格未定
3450票

3rd 上次第4位



GRANDA II

Dreamcast
GAME ARTS
RPG
8月3日預定發售
6800日圓
1781票

4th 上次第3位



SAKURA大戰3~巴里正在燃燒嗎

Dreamcast
SEGA
SRPG
2000年秋預定發售
價格未定
1685票

5th 上次第7位



鬼武者

PlayStation 2
CAPCOM
AVG
11月預定發售
價格未定
1293票

雙週推介



GRANDIA II

Dreamcast／RPG
■GAME ARTS
8月3日
6800日圓

今期獎品

Pocket Monster模型 2名
FF VIII人物Figure 2名

130期得獎名單

《FINAL FANTASY》海報 1名
張國權 V038XXX(0)
《Diablo》盒仔匙扣 1名
陳子聰 P643XXX(8)
《Guilty Gear》Post Card 1名
徐家豪 P719XXX(4)

特別鳴謝：
新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic之堡2樓243-244號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GPM Data Ranking表格

截止日期：8月5日

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者投票榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港期待榜(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 8 月 11 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買任何版本 Dreamcast 主機套餐（HELLO KITTY 版）可獲節省 $ 30 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

PS 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買任何 PS 遊戲、配件及主機均可獲節省 $ 20 優惠
另
加 $ 40 可獲贈送原裝 GAME

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26 荃灣荃豐中心 A26

POCKET STATION 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 POKET STATION 可獲節省 $ 10 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

NEO GEO POCKET 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買任何 NEO GEO POCKET 遊戲及主機均可獲節省 $ 10 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

SNK 帶機遊戲優惠套餐

憑券到本店可以優惠價 $699 購買 SNK 帶機（二手）
另遊戲 $ 30 起

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

經典再現

憑券到本店可以優惠價 $169 購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

我要 PS 震動 JOY PAD！

憑券到本店可以特惠價 $ 80（一口價）購買 PS 原裝震動手掣

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

維修有著數！

憑券到本店維修 DC 、WS 等機種可獲 9 折優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

放 GAME 加一行動？

凡於本店收購 DC 遊戲時出示本券可獲加一優惠（如 $ 100 可變 $ 110）

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

PS2 優惠套餐

憑券到本店選購 PS2 遊戲機主機可獲優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

買平 GAME 要趁早

凡於本店購買下列 DREAM CAST 遊戲可獲美麗優惠
《COOL BOARDERS BURRRN》 $ 150
《高達 SIDE STORY 0079》＋資料碟 $ 290‥‥

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26 荃灣荃豐中心 A26

GameBoy 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 Game Boy 主機或各款套餐可獲節省 $ 10 優惠

現代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心地庫 B26
荃灣荃豐中心 A26

NEO GEO POCKET 優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 358 購買 NEO GEO POCKET COLOR 主機（第一代）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WONDER SWAN 勁作優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 258 購買 WS 遊戲《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

NEO GEO POCKET 勁作套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 268 購買 NGP 遊戲《ROCKMAN BATTLE & FIGHTERS》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

WONDER SWAN 主機優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 238 購買 WONDER SWAN 行版主機（有保養）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS 足球遊戲優惠

凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《SS PRO EVOLUTION》可獲節省 $ 20 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 格鬥勁作大平賣

憑券到本店可以特惠價 $ 268 購買 DC 遊戲《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》或以 $ 268 購買《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 光槍優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 138 購買 DC 光槍（美版及日版 GAME 均合用）

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

釣魚桿優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 138 購買 PS 專用釣魚桿或以 $ 138 購買 DC 專用釣魚桿

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

PS「最後之名作」優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》可獲節省 $ 25 優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

DC 原裝手掣

憑券到本店可以特惠價 $ 118 購買 DC 原裝白色手掣

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

GBC 火牛你有無買？

憑券到本店可以特惠價 $ 55 購買 GAME BOY COLOR 專用叉電及火牛

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

N64 機主必買

憑券到本店可以特惠價 $ 418 購買 N64 遊戲《薩爾達傳說姆莎拉之面具》(淨 GAME)

德勁電子公司
九龍旺角花園街 2-16 號好景商業中心 1／F 34 室

有着數 有着數 有着數

Game Players 遊戲誌

COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至 2000 年 8 月 11 日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

WS 主機優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 240 購買 Wonder Swan 主機

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

WS 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 280 購買 Wonder Swan 遊戲《SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT》＋公仔

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 配件遊戲優惠

凡於本店購買 DC 配件可獲美麗優惠

VGA線 $ 59　VGA BOX $ 89　JOYSTICK $ 125

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

DC 遊戲優惠

凡於本店購買 DC 遊戲可獲美麗優惠

《STREET FIGHTER 3 RD STRIKE》 $ 270　《羅德島戰記》 $ 375　《基力之野望》 $ 360

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

衰仔再臨！

憑券到本店可以特惠價 $ 210 購買 DC 美版遊戲《SOUTH PARK》或以 $ 205 購買《SOUTH PARK RALLY》

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

Dreamcast 有買趁手

凡剪下印花到本店購買 Dreamcast 行貨主機套餐可獲節省 $ 30 優惠
另
憑券到本店可以特惠價 $ 30 購買 Dreamcast S 端子線

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

我的 V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買 DC 的 V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠

原裝 VMS $125　「4M 版 VMS」（連電腦 CABLE） $119　「2M 版 VMS」 $60

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

著名遊戲要訂趁早

憑券到本店可預訂各款著名遊戲如《GRADIA II》、《DRAGON QUEST VII》……等

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

買 PS 著數多

憑券到本店購買各款 PS 套餐即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

完全飛車感受！

憑券到本店可以特惠價 $ 248 購買 PS 軚盤＋精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

POS 優惠套餐

凡剪下印花到本店購買 POCKET STATION 即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

PS 勁作優惠

凡剪下印花到本店購買 PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》即可獲贈精美禮品

新一代遊戲公司
屯門新都商場 2 樓 310 號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心 B74

《FINAL FANTASY IX》遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 620 購買 PS 遊戲《FINAL FANTASY IX》（連 Vi Vi 公仔）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

完全賽車感受

憑券到本店可以特惠價 $ 380 購買 DC 法拉利軚盤

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS 2 主機優惠

凡剪下印花到本店購買 Playstation 2 主機可獲節省 $ 20 優惠

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

HELLO KITTY 出現在 GBC

憑券到本店可以特惠價購買 HELLO KITTY 版 GameBoy Color 主機（第 2 代 $ 980）

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《CARD CAPTOR SAKURA》遊戲優惠

凡剪下印花到本店購買 GameBoy 遊戲《CARD CAPTOR SAKURA》可獲節省 $ 20 優惠

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

PS《G-GEN》FANS 必備！

憑券到本店訂購 PS 遊戲《SD GUNDAM G-GENERATION F》（日本版）可獲送原裝 POSTER

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

訂 PS《CARD CAPTOR SAKURA》有優惠

凡剪下印花到本店訂購 PS 遊戲《TETRIS WITH CARD CAPTOR SAKURA》可獲節省 $ 20 優惠

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

打機享受升級！

凡剪下印花到本店購買「X-RGB 2」可獲節省 $ 20 優惠

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

SNK 帶機優惠套餐

憑券到本店可以特惠價 $ 1380 購買 NEO GEO 帶機

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

釣魚郎喜訊

凡剪下印花到本店可以特惠價 $ 300 購買釣魚遊戲《GET BASS》

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

《立體街霸》你有冇買？

憑券到本店可以特惠價 $ 250 購買 PS 遊戲《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

RPG 遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價 $ 250 購買 PS 遊戲《CHRONO CROSS》

新機地　旺角店
旺角奶路臣街 19 號 B 地下
（旺角中旅社側）

新機地　香港店
灣仔灣仔道 128-150 號
明豐大廈 1 樓（日本街商場）

VIRTUA TENNIS

DC／SPT／SEGA／39.99美元




悟空

等了多時，在街機廣受機迷歡迎的立體網球遊戲《Virtua Tennis》終於推出，雖然率先推出的是美版，但以現在香港的「技術」來說要玩美版遊戲已不是難事。遊戲的移植度相當高，如不是細心檢查的話根本不會發現家用版與街機版有何分別，而且因家用版還加入一些街機版沒有的原創要素，令玩家不會有只是將遊戲「搬字過紙」的感覺；筆者覺得多個原創要素中最特別是算是那八年隱藏球衣，那些球衣的樣貌實在非常有趣，當換上隱藏球衣後選手所用的球拍便會變成一些特別道具如「保齡球樽」、「煮飯的鑊」、「太陽花」等，非常奇特，此外遊戲還有八個迷你遊戲，這入個迷你遊戲的玩法亦很有趣，更有等級制，要將它們全部完成也不是一件易事，筆者比較好運氣，不消一天便將所有mini game全部完成，但當筆者知道在mini game中會有隱藏球衣拿取時，便足足花了四天的時間去研究和練習，雖然到了今天已將所有球員、球場和隱藏球衣全部取得，但在那四天時間中筆者有如活在「地獄」之中，不過可惜的是遊戲竟然沒有對應通訊對戰，若果這遊戲能夠進行通訊對戰的話相信定會吸引更多玩家購買。而在美版推出後不久日本方面亦宣佈會推出遊戲的日本版，還是對應網上對戰呢！

評分：9分

IKI

《VIRTUA TENNIS》終於也被移植至DC上，雖然是意料中事，但仍教人興奮不已。此GAME的移植度極高，令人無話可說，而且遊戲中的隱藏人物MASTER令人有一試的衝動。個人來說，此GAME是值得一買之作，特別是那些在街機永遠得個「睇」字的玩者，能享受遊戲的樂趣並挽回一點的自尊。

評分：8分

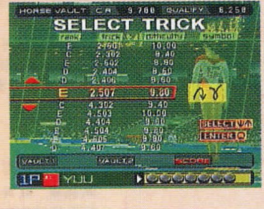
SAKURA KI

在街機上十分受歡迎的作品，在DC上登場是遲早的事，可是意料之外的是美版會首先推出。遊戲除了名字改了之外，街機有的東西，遊戲亦會收錄，就連街機沒有的東西，也能在遊戲中找到。例如一些隱藏盃賽和人物，就算在街機中已爆了多次的玩者，也可以找到新鮮感，唯一可惜是不能網上對戰。

評分：9分

加油！日本！奧運2000

PS／SPT／KONAMI／OPEN價格





小悠

這個HYPER OLYMPICS系列的奧運遊戲是筆者玩過的第三個奧運遊戲，所以當中的項目怎麼樣操縱亦有一點認識，加上那夥為國捐軀，征服世界的心，15種項目不算是一回事（笑）。當玩者一接觸到這個遊戲時，便會有一個打破世界記錄的野心隨之而誕生，大家也為了同一個目標而努力，証明這個遊戲還算是成功的作品來。加上這遊戲登場的運動項目有15個之多，是一個很難令人感到生厭的運動遊戲。另外，筆者注意到一個十分有趣的情況，便是有許多同伴看到自己的成積後均相繼前來挑戰，在不同項目作出極限的嘗試，好像筆者能夠用手玩100米跑以8秒23完成，大家也來希望挑戰這個記錄，於是便眾了一夥人一起玩了，真的十分有趣，這相信便是《加油！日本！奧運2000》的魅力來吧！而在這15個項目之中，有一些是筆者未接觸過的運動，例如划艇、擲鏈球、跳馬和舉重在這些項目是第一次玩的，在奧運遊戲中便能對這些作出認識了。而缺點方面是遊戲始終是遊戲，有許多不可能發生的事也會發生。什麼跳水用腳入水都被評判有10分的完美成績！100米自由式進行時不用呼吸等等，這也是遊戲中不細緻而造成的。

評分：8分

隨風

為了配合七月奧運而推出一直遊戲？不論其推出目的是什麼，這些遊戲麵算是一隻好的遊戲，不論是玩法上及遊戲性也很不錯，以手擊來參與奧運，挑戰性十足呢！雖然是單人遊戲，可是卻十分適合多人同遊，是一隻會令人樂而忘返的遊戲，不過要小心閣下的雙手會玩至麻痺呢！（笑）

評分：8分

小璘

為迎接奧運來臨而設的運動遊戲，在遊戲中有陸上亦有水上運動，玩法簡單之餘又不會費很多時間去玩每個項目，令人有玩完再玩的感覺。不過雖說玩法簡單，但卻易學難精，因為其中有某幾個項目都需要看準時間按擊才有好成績，而且又經常要連按兩個擊後按另一個擊，即使是反應快的玩者也未必能好好控制。

評分：7分

評心而論



激突 Tomarunner VS L'Arc~en~Ciel

PS／ACT／SCEI／5800日圓

小悠

好玩！不同形式的遊戲集合在一起之餘，還有加上日本名組合L'Arc~en~Ciel在當中登場，令激突Tomarunner的吸引性大大提高了。此外遊戲的難度也不低，很適合一些喜歡疾走ACTION GAME的朋友玩，還有人物的設定十分有趣，配上激突Tomarunner的角色和 L'Arc~en~Ciel的BGM，是大家值得一玩的遊戲來。

評分：8分

隨風

雖然此作是以L'Arc~en~Ciel的人物作賣點，可是筆者覺得就算沒L'Arc~en~Ciel作為賣點也同樣吸引。新鮮的玩法加上惹笑的表情，還有那地獄式的訓練，實在太有趣了。不過此作的「絕叫度」頗高－因為過不了關而尖叫，相信要好一段時間才能熟習。但絕對是近期佳作之一，一大班朋友一起玩更添趣味。

評分：8分

小璘

以日本著名樂隊「L'Arc~en~Ciel」作為角色的遊戲，他們還會為自己的角色配音，單以這賣點也吸引了不少Fans。但若以遊戲本身，當中除了有《Tomarunner》的玩法，玩者能以跑者身份進行遊戲外，還能以支持者的身份來玩，與及進行《Tomarunner》以外的有趣Mini Game，是一隻富有趣味性的遊戲。

評分：7分



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

DC／PS／ACT／EIDOS／5800日圓

咸旦仔

不愧是一隻超人氣作品，在其他版本中竟有2000萬張的記錄，而且小有地PS和DC版同時推出。可惜除了改用日語對白外便完全沒有改變，再加上強差人意的聲效和比PC版差距很遠的畫面質素，這實在令人有點兒失望，不過本作也算是《TR》系列中最出色的一集，如沒有玩過美版的朋友不妨買來玩玩吧！

評分：6分

SAKURA KI

TOMB RAIDER系列的最新作，也是最後的作品(真的嗎？)，基本上玩法沒有太大的分別。但從PS機能的角度而言，是移植度十分之高的作品，內容差不多和電腦版一樣。可是遊戲太過搬字過紙式的移植，連PC版的缺點也完全移植，令人覺得遊戲廠商欠缺誠意。但如果沒有PC或DC版的朋友也可以一試。

評分：5分

IKI

《TOMB RAIDER IV》是近年經典之作，今次被移植至PS上，基於機能所限，實在教人不敢寄予厚望。論移植度，此GAME的確「極高」，竟與美版一模一樣！其分別只是在於遊戲中的對白全部變成日文而已。又，不知是否個人問題，此GAME的聲效真的很有問題，但無論如何，這是FANS值得一買之作。

評分：6分



實況POWERFUL棒球2000開幕版

PS／SPT／KONAMI／OPEN價格

時雨

論整體質素，這套《2000開幕版》當然不及PS2的《~7》，但可能是由於一直以來打慣PS版的關係，《2000開幕版》擊球時比《7》來得爽快。而且它的成功模式難易度較高，較有挑戰性。當然玩者不能要求這類遊戲有什麼革新之處，但整體的完成度非常高，沒有PS2的棒球迷必買之作。

評分：8分

SAKURA KI

日本人很喜歡棒球這種運動，因此有很多遊戲廠商也會推棒球遊戲，而最老自號的相信便是KONAMI的棒球遊戲《實況POWERFULL棒球》系列。遊戲除了可以單純作比賽之外，還加入了好像心跳回憶的育成系統，大大增加遊戲的可玩程度。對棒球有興趣的朋友不要錯過。

評分：8分

MARKS

雖然每年都會推出一個這系列的新作品，但今集的成功模式亦有不錯的改變，成為二軍編，加入FAN CLUB原素真的有點阻礙訓練，亦有點有趣。不過好像比上集的難度高了一點，因為實在很容易中炸彈，而令到很容易Gameover，最後始終香港人依然未懂得欣賞「棒球」的刺激。

評分：6分



BLASTER MASTER

PS／STG／SUNSOFT／5800日圓

痴心

發行《BLASTER MASTER》的公司SUNSOFT，在多年前也曾推出過一些經典遊戲如《BATMAN》等傑作。不過這遊戲真的不太好，畫面來來去去都是黑沉沉的；SOUND EFFECT差劣；BGM極之沉悶；解像質數問題玩得太久會感到頭眩……SUNSOFT，你令我太失望了......

評分：4分

IKI

「嘩！咁就叫STG？仲有，點解架車咁似遙控車？」這就是在下的評價。雖說PS在機能上有所限制，但畫面的不濟程度(←穿崩)，實在教人不能接受。那ZOOM-IN及ZOOM-OUT的「密度」，隨時可令玩者戰鬥不能！又，此GAME有很重的美版FEEL，如閣下有閒錢，這GAME還是「值得」一買之作。

評分：5分

MARKS

已經很久沒有推出過坦克射擊遊戲，並不代表一出就是好遊戲，其可惜的是遊戲的變化太少，敵人不能給玩者一份危機感，而故事性亦都很牽強。雖然玩者可以在遊戲中得到比較大的自由性，但每一個區域實在太細了，而且通往另一個區域時，讀碟的時間又長，因此令到玩遊戲時投入感大減。

評分：4分

MARIO TENNIS 64

N64／SPT／任天堂／對應震動手掣

痴心

遊戲畫面質數算是OK的，色彩鮮明豐富，眾多人物選擇算是為這作品取回不少分數。不過近期的網球遊戲《VIRTUA TENNIS》都在這段時候推出，我只想客觀地問問各位讀者、GAME迷們，你會玩遊戲性高的《VIRTUAL TENNIS》，還是SELL人物的《MARIO TENNIS》？

評分：5分

隨風

以孖寶兄弟的人物來賣點的一隻網球遊戲，比賽時與其說是緊張刺激，不如說是惹笑逗趣還比較適合。而玩法方面則十分簡單，即使平時很少玩此類遊戲也能很快上手，小朋友也能夠成為網球高手呢！不過始終有個N64特有的缺點，就是多人遊玩比一個人好玩太多，可是又有多少人常常可以找一大班人一起打機呢？

評分：8分

小璘

雖然網球遊戲經常推出，但這次以瑪莉奧人物作為網球遊戲的角色也十分有趣，特別是打網球的動作和勝利及失敗的反應，都各有每位角色的特色。遊戲的難度變化很大，在Tournament模式中首個杯賽事的決賽對手之能力，與下一個杯賽事的首位對手之能力相差很遠，大減遊玩的樂趣。

評分：6分

遊戲終審庭

陪審員： 太空戰士MS
遊戲時間： 200小時以上



PS最後一集的幻想

今次的《FINAL FANTASY IX》，當筆者完成了兩次後，第一個感覺就是它是在PLAYSTATION中，造得最不錯的一集。可是若要與《I》~《VI》來比較，仍是有一段距離。不知為何、在第一次玩的時候，它給筆者一種「裝作懷舊」的感覺，而在第二次玩的時候，感覺就有所不同，在故事及系統方面，都帶有一點過往的FF氣息。以下是筆者對此集的評價，若讀者們有不同的見解，歡迎寫信來討論一番的。

被醜化的人設



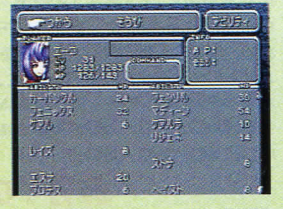
遊戲最具爭議性的相信是今集的人設，今集的人設由天野喜考先生負責，相比起以前的《VII》和《VIII》，以「靚仔靚女」來當主角，兩者的風格完全不同。不過對於喜愛天野先生的風格之玩者而言，當然對於這集的角色完全不會抱有甚麼問題，可是對於喜愛野村哲也的美型角色之玩者，這種人設就很難接受。筆者這樣說並不是應為天野的人設差，其實以他的原畫來看，根本就沒有「差」這個形容詞存在，筆者只是覺得若不將它CG化會更好，因為CG化的人物，樣子與原本的相差了一段距離，就如被醜化一樣。可是遊戲始終有很多CG動畫的襯托，被CG化也是在所難免，所以變得很不倫不類。

平平無奇的畫面



說它平平無奇，並不是說它的畫面差，而是因為在《VIII》時已可看見PLAYSTATION的機能極限，就算今作的製作人員多努力，也不能打破這個限制，再加上玩者已習慣了這種質素的畫面，所以在觀看《IX》的畫面時，再沒有令人驚嘆的感覺，除非與前作有很大的分別，就如《VI》到《VII》；《VII》到《VIII》，遊戲的畫面總會令人感到驚嘆。

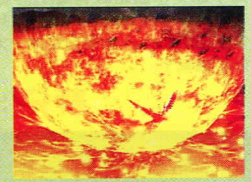
所謂返回原點



這個遊戲的口號是「返回原點」，可是沒有過往的職業系統，仍是叫舊玩家感到失望；當然對新的玩家來說，並沒有甚麼特別。雖說它將角色造到很職業化，如Zidane是小偷、Vivi是黑魔導士、Eiko是召喚士等，但是似乎就只有這些，沒有其他職業可以選擇，局限了角色在戰鬥時所產生的變化。至於以裝備武器來；再加上戰鬥時所取得的AP來學會Abitily的系統，則帶有《V》和《VI》的味道，不過由於這系統沒有多大的改變，也不能給玩家一個衝擊，若單以系統來看，的而且確是比起前作的抽取系統要好。

另一個「返回原點」的地方，就是世界觀的設定，一個劍與魔法並重的世界，有公主、騎士、貴族、飛空艇、國王…等，都跟以往的《I》~《V》很相近，再看不見近現代的色彩，這可說是回歸了一般RPG的幻想世界裡。

改變的召喚系統



在《VII》和《VIII》時，召喚獸都佔了很重要的位置，在牠出現時往往會播放一場令人驚嘆的情景，來展示牠們的英姿，也因為這樣強制延長了戰鬥的時間，總叫人不討好。不過今集的召喚系統，則改良了這個缺點，雖說同樣是不能由玩者自己CUT去，但是召喚獸的英姿只會在初出現時播放，接下來的就以爆風來代替，這樣令到戰鬥不會因召喚而延長時間，這一點是值得一讚的地方。

主題是生存意義；不是水晶？

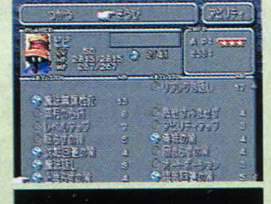


說到主題；真的不得不說是被騙，在遊戲公佈時有關方面都稱以水晶作主題，怎料到完成遊戲後才發覺，水晶只不過代表所有生命的一切，沒有水晶，整個宇宙都被毀掉，一切回歸無…有關水晶的就只有這些。可是遊戲中所提及的「生存意義」，真的佔了遊戲很大的部份，就如找尋自我的Vivi；回到故鄉的Zidane，都不停地說到生存的意義之道理，因恐懼而破壞；因失去自我而失落，主題就一直環繞著「生存意義」來進行遊戲，雖則這個主題並不差，但是在遊戲解釋水晶的存在之重要時，未免令人覺得太過牽強。

故事劇情

在故事劇情方面，大體上都造得不錯，起碼故事夠完整。唯一不滿的是Quina和Salamander的劇情非常之少，完全沒有戲份可言，最過份的是Quina話走就走，話來就來，完全沒有同伴的感覺，就如過來人一樣。至於Salamander，只是跟著主角同行而已，他為了甚麼；甚至是他為何要與Kuzya對抗，都沒有交代，如同旁觀者般。

難易度調整





在一隻遊戲來說，難易度是相當重要的一項，遊戲難度過高或過低，都會令人生厭，所以遊戲的平行是很重要。在今集中遊戲的平行，並不十分好，因為在隊伍中出現了有很大相比的角色。最強的角色絕對是擁有黑魔法的Vivi，在遊戲的後期，只要他學會了「魔法反彈」、「屬性攻擊無效」以及所有防異常的Abitily(注：這些都是在普通的武器和防具中能學得的Abitily)，他就等於無敵。在戰鬥時只需將他放於後列，那就沒有人能打倒他，所以屬性攻擊無效；加上沒有一擊物理攻擊能即將他致於死地(隱藏BOSS除外)，受到魔法攻擊又可不用計自己MP來反彈，最可怕的就是其「サンダガ」卻有超強的威力，筆者因沒有特別提升角色的LEVEL，在DISK 3時所遇上的BOSS，全是靠他一人解決，因為其他同伴很快便被打死(自問絕對沒有用過甚麼金手指)，OH！他是多麼的強啊！至於最弱的就是Quina，遲加入已不在講，還時常沒有出戰的機會，又何來從怪物中學得青魔法，無論是攻擊和防衛都不高，青魔法又不十分實用(除了個別的青魔法)，說他是最弱，也在所難免。因此為這樣，往往因有過強的角色在隊，而令到戰鬥十分苦悶，就如之前所說，從DISK 3開始，筆者不停用Vivi的「サンダガ」來取勝，就算死去其他的角色，也能靠他解決BOSS。

IX的不濟原因

在第一個星期的日本稍量來看，明顯地顯出它的不濟，之所以不濟，並不是遊戲差而引致，而是有很多原因，其一、是舊玩家會因對前兩作的不滿，對此作失去信心，其二、是因遊戲沒有大的衝擊(如畫面平平)，未能吸引新玩家，其三、是已習慣了《VII》和《VIII》的玩家(亦即從《VII》開始接觸FF的玩家)，又未必能接受這樣的遊戲設定和改變，從而大打折扣。這三種原因已足夠令它的稍量不及如前，不過對於筆者來說，它絕對是比《VII》和《VIII》還要好的《FF》，若你是FF FANS，而因前兩作失去信心的話，此作應能為你作出一個補償。GP

總分：9分

TEXT BY：時雨

拳皇2000初於香港登場！

SNK新作展銷會現場報導

數一數手指，《THE KING OF FIGHTERS》系列已經陪伴了我們七年的時間。雖然這遊戲經歷過各種大大小小的系統變更，登場角色也不知更改了多少次，但在每年的夏天，試玩新的《KOF》仍然好像是GAME壇的一大節日一樣，吸引了大量機迷去參與其中，香港人對這遊戲的熱情，在此可見一班。而今年的試玩會還多了一重特別意義，因為SNK ASIA在本月已經撤出了香港，所以今屆的《KOF 2000》試玩會就是最後一屆了！相信大家以後再沒可能見到同樣的盛況了。

人、人、人……好多人呀！



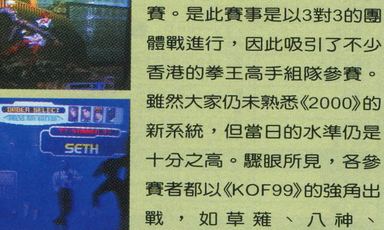
今年的《KOF 2000》試玩會已於上月14日在尖沙咀金星遊戲機中心舉行。當日的盛況簡直可以用空前來形容，雖然試玩會本身要在11時以後才正式開始，可是一朝早已有不少FANS來排隊，想快人一步試到新的《KOF 2000》。到了正午過後，試玩的人不止擠滿了「金星」內部，就連人龍也長到要伸延至後巷，非常厲害。



「真」拳皇2000 3 VS 3大會



在當日試玩會中，還舉行了首個《KOF 2000》的比賽。是此賽事是以3對3的團體戰進行，因此吸引了不少香港的拳王高手組隊參賽。雖然大家仍未熟悉《2000》的新系統，但當日的水準仍是十分之高。驟眼所見，各參賽者都以《KOF99》的強角出戰，如草薙、八神、CLARK、RALF、MARY、陳國漢、包和金家潘等，至於STRIKER方面，大家居然都不約而同地選擇新人角色SETH，原因是他的STRIKER攻擊極之兇惡，不止能夠將對手浮起，就算叫他出來時打不中敵人，他也會自行向前追擊！



神秘亂入隊──SNK高層隊？！



當比賽進行到決定了最後四強時，大家發現一個問題──當日的參賽隊伍共有24隊，在不斷淘汰之下，最後應該是出現24→12→6→3強才對，那又何來四強呢？原來大會安排了三位SNK的高層人仕以神秘隊的身份出賽！雖然他們的實力不高(始終和日練夜練的人有段距離吧？)，但勝負只是其次，最重要是廠方和玩者之間的交流嘛！

至於決賽方面，是由三強之間以單循環方式進行。最後冠軍是由總成績3-2、3-1的羅樂恒(草薙京)、高偉倫(陳國漢)和楊三星(K')所奪得！恭喜恭喜！

《KOF 2000》招表 紅丸隊 主角隊

K'(K DASH)

特殊技	
ONE INCH	→+A
KNEE ASSAULT	→+B

必殺技	
EIN TRIGGER	↓↘→+A or C
SECOND SHOOT	EIN TRIGGER中→+B
SECOND SHELL	EIN TRIGGER中→+D
CROW BITE	→↓↘+A or C
(追加攻擊)	重CROW BITE中→+D
MINUTE SPIKE	↓↙←+B or D(能於空中或BACK STEP中使出)
BLACKOUT	↓↘→+B or D

超必殺技	
CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←+A or C
HEAT DRIVE	↓↘→↓↘→+A or C(可按擊儲勁，儲至MAX時為GUARD不能技)

MAX超必殺技	
CHAIN DRIVE	↓↘→↘↓↙←+A or C

MAXIMA

特殊技	
MONGOLIAN	→+A
M9型 MAXIMA MISSILE(試作)	↘+C

必殺技	
M-4型VAPOR CANNON	↓↙←+A or C
M-19型BRIDGE CANNON	→↓↘B or D
SYSTEM 1：MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→+A
DOUBLE BOMBER	SYSTEM 1：MAXIMA SCRAMBLE中↓↘→+A
BULLDOG PRESS	DOUBLE BOMBER中↓↘→+A
SYSTEM 2：MAXIMA SCRAMBLE	↓↘→+C
SCULL CRASH	SYSTEM 2：MAXIMA SCRAMBLE中↓↘→+C
CENTRON PRESS	SCULL CRASH中→+B or D
SYSTEM 3：MAXIMA LIFT	→↘↓↙←B or D
CENTRON PRESS	SYSTEM 3：MAXIMA LIFT中↓↘→+B or D
M11型DANGEROUS ARCH	近敵時←↙↓↘→+B or D

超必殺技	
BUNKER BUSTER	↓↘→↘↓↙←+A or C
MAXIMA REVENGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D

MAX超必殺技	
MAXIMA REVENGER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D

VANESSA

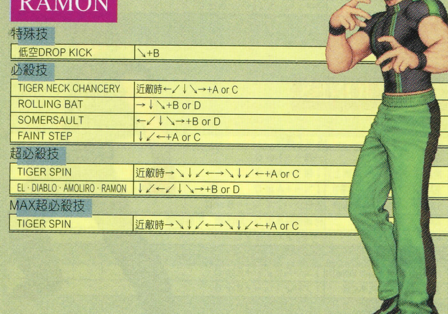
特殊技	
ONCE PUNCHER	→+A
SLIDING PUNCHER	↘+B

必殺技	
MACHINE GUN PUNCHER	←↙↓↘→+A or C
PUNCHER WEEPING	↓↙←A or C(連打)
DASH PUNCHER	PUNCHER WEEPING中→A or C
PARRYING PUNCHER	PUNCHER WEEPING中←A or C
DASH PUNCHER	←(儲)→+ A or C
PARRYING PUNCHER	→↓↘+ A or C

超必殺技	
CRAZY PUNCHER	↓↙←↙↓↘→+ A or C
CHAMPION PUNCHER	↓↘→↓↘→+ A or C

MAX超必殺技	
CRAZY PUNCHER	↓↙←↙↓↘→+ A or C

RAMON



特殊技	
低空DROP KICK	↘+B

必殺技	
TIGER NECK CHANCERY	近敵時←↙↓↘→+A or C
ROLLING BAT	→↓↘+B or D
SOMERSAULT	←↙↓↘→+B or D
FAINT STEP	↓↙←+A or C

超必殺技	
TIGER SPIN	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
EL・DIABLO・AMOLIRO・RAMON	↓↙←↙↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
TIGER SPIN	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C

二階堂 紅丸

特殊技	
JACK KNIFE KICK	→+B
FLYING DRILL	跳躍中↓+D

必殺技	
雷刃拳	↓↘→+A or C
空中雷刃拳	跳躍中↓↘→+A or C
SUPER稻妻腳	→↓↘+B or D
真空片手駒	↓↙←+A or C
居合蹴	↓↘→+B or D
反動三段蹴	居合蹴中↓↑+B or D

超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
幻影HURRICANE	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C

矢吹 真吾

特殊技	
外式・轟斧 只有外表	→+B

必殺技	
百式・鬼燒 未完成	→↓↘+A or C
百拾四式・荒咬 未完成	↓↘→+A
百拾五式・毒咬 未完成	↓↘→+C
百壹式・朧車 未完成	←↓↙+B or D
真吾KICK	←↙↓↘→+B or D
真吾謹製 俺式・鉱研	近敵時→↓↘+B or D
貳百拾貳式・琴月 未完成	→↘↓↙←+B or D

超必殺技	
外式・驅鳳麟	↓↘→↓↘→+A or C
BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→+A or C

MAX超必殺技	
BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→+A or C

麟

特殊技	
弁妻拳	→+A
飛義八極拳	↘+C

必殺技	
飛天腳	→↘↓↙←+B or D
無影紅砂手	→↓↘+A or C
翳	↓↙←+A or C
飛毛腳	↓↘→+B or D
斬鐵舞 羅殺	↓↘→+A or C
斬鐵舞 那義	羅殺後→↘↓↙←+A or C
斬鐵舞 波頸	那義後→+A or C

超必殺技	
飛賊奧義 亂舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+ A or C
飛賊奧義 影向	→↘↓↙←→↘↓↙←+ A or C

MAX超必殺技	
毒手功	↓↓↓+AC
飛賊奧義 亂舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→+ A or C

SETH

特殊技	
前揚蹴	→+B
TACKLE	→+A
ROLLING SOBAT	←+A
SLIDING KICK	↘+B

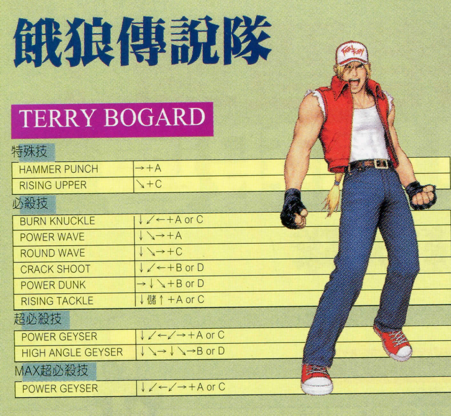
必殺技	
降月	空中↓↘→+A
SLIDING KICK	降月後→+B
落月	空中↓↘→+B
闇月	空中↓↘→+C
泳月	空中↓↘→+D
昇陽	↓↘→A or C
胴崩	←↙↓↘→+B
脚取	←↙↓↘→+D
弓月	→↘↓↙←+B or D

超必殺技	
胴取 七悶殺	↓↘→↘↓↙←+A or C
雙掌昇陽	↓↘→↓↘→+A or C
入身 灘月	↓↘→↘↓↙←+B or D

MAX超必殺技	
胴取 七悶殺	↓↘→↘↓↙←+A or C

餓狼傳說隊

TERRY BOGARD



特殊技	
HAMMER PUNCH	→+A
RISING UPPER	↘+C

必殺技	
BURN KNUCKLE	↓↙←+A or C
POWER WAVE	↓↘→+A
ROUND WAVE	↓↘→+C
CRACK SHOOT	↓↙←+B or D
POWER DUNK	→↓↘+B or D
RISING TACKLE	↓儲↑+A or C

超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↗→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↗→+A or C

ANDY BOGARD

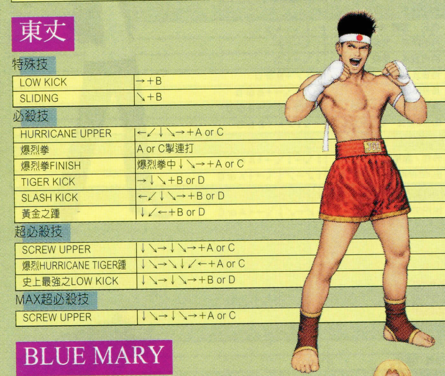
特殊技	
上顎	→+B
上面	↘+A

必殺技	
斬影拳	↙→+A or C
疾風裏拳	斬影拳中→+C
飛翔拳	↓↙←+A
激・飛翔拳	↓↙←+C
昇龍彈	→↓↘+A or C
空破彈	←↙↓↘→+B or D
擊壁背水掌	近敵時←↙↓↘→+A or C
幻影不知火	跳躍中↓↘→+B or D
幻影不知火・上顎	幻影不知火著地後B or D
幻影不知火・下顎	幻影不知火著地後A or C

超必殺技	
超裂破彈	↓↙←↙→+B or D
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+A or C

MAX超必殺技	
超裂破彈	↓↙←↙→+B or D

東丈



特殊技	
LOW KICK	→+B
SLIDING	↘+B

必殺技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C
爆烈拳	A or C擊連打
爆烈拳FINISH	爆烈拳中↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黃金之踵	↓↙←+B or D

超必殺技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆烈HURRICANE TIGER踵	↓↘→↓↙←+B or D
史上最強之LOW KICK	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C

BLUE MARY

特殊技	
HAMMER ARCH	→ or ←+A
CLIMBING ARROW	↘+B
DOUBLE ROLLING	→ or ←+B

必殺技	
SPIN FALL	↓↘→+A or C
M・SPIDER	SPIN FALL中↓↘→+A or C
STRAIGHT SLICER	←儲→+B or D
CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER擊中時↓↘→+B or D
VERTICAL ARROW	→↓↘+B or D
M・SNATCHER	VERTICAL ARROW擊中時→↓↘+B or D
M・REVERSE FACE LOCK	↓↙←+B
M・HEAD BUSTER	↓↙←+D
REAL COUNTER	↓↙←+A or C
BACK DROP・REAL	REAL COUNTER中←↙↓↘→+A or C
HEAD RUSH	REAL COUNTER中←↙↓↘→+B or D

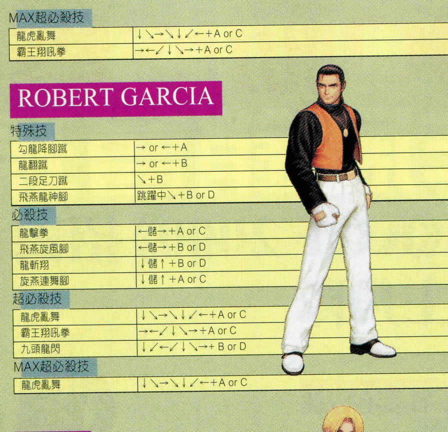
超必殺技	
M・TYPHOON	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D
M・SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A or C
M・DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
M・DYNAMITE SWING	↓↘→↓↘→+B or D

龍虎之拳隊

ROBERT GARCIA

MAX超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C



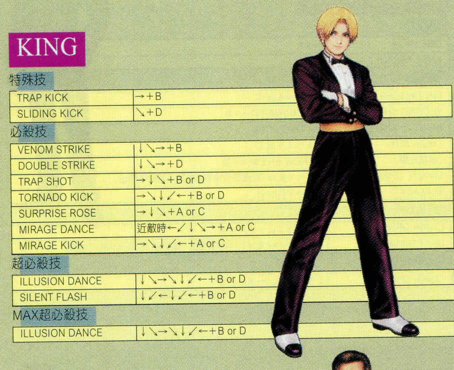
特殊技	
勾龍降腳腿	→ or ←+A
龍翻蹴	→ or ←+B
二段足刀蹴	↘+B
飛燕龍神腳	跳躍中↓+B or D

必殺技	
龍擊拳	←儲→+A or C
飛燕旋風腳	←儲→+B or D
龍斬翔	↓儲↑+B or D
旋燕連舞腳	↓儲↑+A or C

超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
九頭龍閃	↓↙←↙↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C

KING



特殊技	
TRAP KICK	→+B
SLIDING KICK	↘+D

必殺技	
VENOM STRIKE	↓↘→+B
DOUBLE STRIKE	↓↘→+D
TRAP SHOT	→↓↘+B or D
TORNADO KICK	→↘↓↙←+B or D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A or C
MIRAGE DANCE	近敵時←↙↓↘→+A or C
MIRAGE KICK	→↘↓↙←+A or C

超必殺技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↓↙←+B or D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+B or D

MAX超必殺技	
ILLUSION DANCE	↓↘→↓↙←+B or D

坂崎琢磨

特殊技	
鬼車	→+A
飛車落	←+A
瓦割	→+B
桂馬打	↘+B

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
暫烈拳	→←→+A or C
飛燕疾風腳	↙儲→+B or D
翔亂腳	→↘↓↙←+B or D
猛虎無賴岩	↓↙←+A or C

超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↓↙←+A or C
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A or C
真・鬼神擊	近敵時↓↘→↓↘→+A or C

MAX超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↓↙←+A or C

坂崎獠

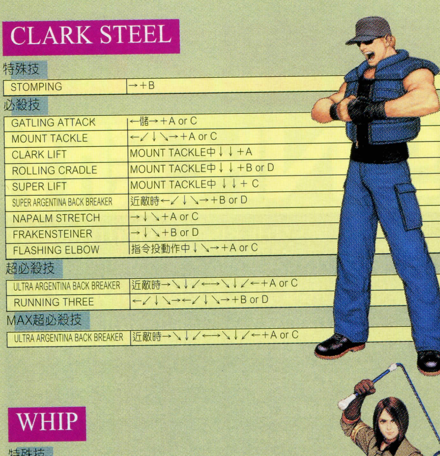
特殊技	
冰柱割	→+A
上段受	→+B
下段受	↘+B

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎炮	→↓↘+A or C
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B or D
虎炮疾風拳	↓↙←+A or C
猛虎雷神剎	↓↘→+B or D
暫烈拳	→←→+A or C

超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or C

怒隊

CLARK STEEL



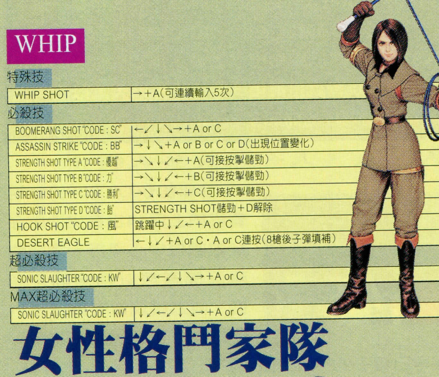
特殊技	
STOMPING	→+B

必殺技	
GATLING ATTACK	←儲→+A or C
MOUNT TACKLE	←↙↓↘→+A or C
CLARK LIFT	MOUNT TACKLE中↓↓+A
ROLLING CRADLE	MOUNT TACKLE中↓↓+B or D
SUPER LIFT	MOUNT TACKLE中↓↓+C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→+B or D
NAPALM STRETCH	→↓↘+A or C
FRAKENSTEINER	→↓↘+B or D
FLASHING ELBOW	指令投動作中↓↘→+A or C

超必殺技	
ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C

WHIP



特殊技	
WHIP SHOT	→+A(可連續輸入5次)

必殺技	
BOOMERANG SHOT "CODE : SC"	←↙↓↘→+A or C
ASSASSIN STRIKE "CODE : BB"	↓↘→+A or B or C or D(出現位置變化)
STRENGTH SHOT TYPE A "CODE : 儀"	→↓↙←+A(可接按掣儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE B "CODE : 刀"	→↓↙←+B(可接按掣儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE C "CODE : 懸"	→↓↙←+C(可接按掣儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE D "CODE : 鮫"	STRENGTH SHOT儲勁+D解除
HOOK SHOT "CODE : 鷹"	跳躍中↓↙←+A or C
DESERT EAGLE	←↓↙+A or C・A or C連按(8種子彈填補)

超必殺技	
SONIC SLAUGHTER "CODE : KW"	↓↙←↙↓↘→+A or C

MAX超必殺技	
SONIC SLAUGHTER "CODE : KW"	↓↙←↙↓↘→+A or C

LEONA

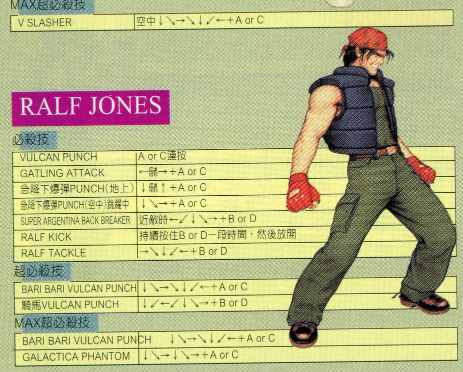
特殊技	
STRIKE ARCH	→ or ←+B

必殺技	
MOON SLASHER	↓儲↑+A or C
GROUND SABER	←儲→+B or D
GLIDING BUSTER	重GROUND SABER中→+B
X - CALIBER	跳躍中↓↙←+A or C
BALTIC LAUNCHER	←儲→+A or C
EARRING爆彈1	↓↙←+B or D
EARRING爆彈2 : HEART ATTACK	←↓↙+B or D(一定時間內再次輸入指令引爆)

超必殺技	
V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←+A or C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B or D
GRATEFUL DEAD	↓↘→↓↘→+A or C

MAX超必殺技	
V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←+A or C

RALF JONES



必殺技	
VULCAN PUNCH	A or C連按
GATLING ATTACK	←儲→+A or C
急降下爆彈PUNCH(地上)	↓儲↑+A or C
急降下爆彈PUNCH(空中)跳躍中	↓↘→+A or C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→+B or D
RALF KICK	持續按住B or D一段時間，然後放開
RALF TACKLE	→↘↓↙←+B or D

超必殺技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A or C
騎馬VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B or D

MAX超必殺技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A or C
GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+A or C

女性格鬥家隊

不知火舞

特殊技	
紅鶴之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大輪風車落	跳躍中↓+A
浮羽	跳躍中↓+B
山櫻桃	跳躍中↓+D

必殺技	
龍炎舞	↓↙←+A or C
花蝶扇	↓↘→+A or C
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B or D
飛鼯之舞(空中)	跳躍中↓↙←+A or C
飛鼯之舞(地上)	↓儲↑+A or C(持續按掣攻擊)
飛鼯之舞(空中)	↓儲↑+A or C後三角跳中↓↙←+A or C
山櫻桃	↓儲↑+A or C後三角跳中↓+A or C
浮羽	↓儲↑+A or C後三角跳中↓+B or D
桃花鳥	↓儲↑+A or C後三角跳中近敵時↓↙←+B or D
小夜千鳥	↓↙←+B or D(能以龍炎舞CANCEL)

超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D
鳳凰之舞	↓↙←↓↙←+A or C
水鳥之舞	↓↘→↓↘→+A or C

MAX超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D

坂崎百合

特殊技	
燕翼	→+A
旋回腳	→+B・B(追加輸入)

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C(能夠按實儲勁)
雷煌拳	↓↘→+B or D
空牙	→↓↘+A or C
裡空牙	空牙著地時→↓↘+A or C
飛燕疾風拳	↓↙←+A or C(能夠按實儲勁)
飛燕旋風腳	↓↙←+B or D
百烈耳光	→↘↓↙←→+B or D

超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or D
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+A or C
滅鬼斬空牙	↓↘→↓↘→+B or D

超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or D
滅鬼斬空牙	↓↘→↓↘→+B or D

藤堂香澄

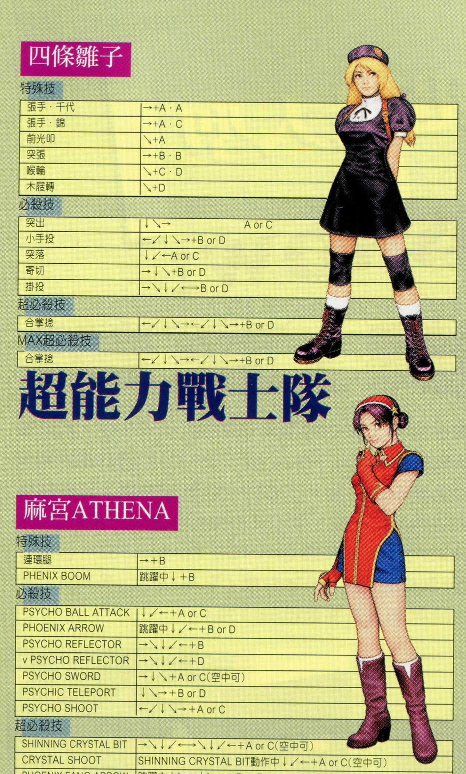
特殊技	
肘當	→+A

必殺技	
重當	↓↘→+A or C
空中重當	跳躍中↓↘→+A or C
滅身無投	←↙↓↘→+B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
白山桃	↓↙←+B or D
龍捲槍打	近敵時→↘↓↙←+A or C
扇溝流	↓↙←+A or C(可連續輸入3次)
半身・諸手返	↓↓B or D

超必殺技	
超重當	↓↘→↓↘→+A or C
心眼 葛落	↓↘→↘↓↙←+A or C

MAX超必殺技	
心眼 葛落	↓↘→↘↓↙←+A or C

四條雛子



特殊技

張手・千代	→+A・A
張手・錦	→+A・C
前光叩	↘+A
突張	→+B・B
喉輪	↘+C・D
木屐轉	↘+D

必殺技

突出	↓↘→ A or C
小手投	←↙↓↘→+B or D
突落	↓↙←A or C
寄切	→↓↘+B or D
掛投	→↘↓↙←→B or D

超必殺技

合掌捻	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D

MAX超必殺技

合掌捻	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D

超能力戰士隊

麻宮ATHENA

特殊技

連環腿	→+B
PHENIX BOOM	跳躍中↓+B

必殺技

PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A or C
PHOENIX ARROW	跳躍中↓↙←+B or D
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B
v PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A or C(空中可)
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B or D
PSYCHO SHOOT	←↙↓↘→+A or C

超必殺技

SHINNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C(空中可)
CRYSTAL SHOOT	SHINNING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C(空中可)
PHOENIX FANG ARROW	跳躍中↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技

SHINNING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C(空中可)
CRYSTAL SHOOT	SHINNING CRYSTAL BIT動作中↓↙←+A or C(空中可)

椎拳崇



特殊技

虎撲手	→+A
後旋腿	→+B

必殺技

箭疾步	↓↙←+A or C
龍顎碎	↓↙+B or D
穿弓腿	↓↘→+B or D
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+C
龍爪擊	跳躍中↓↙←+A or C
龍連打	→↓↘+A or C

超必殺技

神龍凄煌裂腳	↓↘→↓↘→+B
神龍天舞腳	↓↘→↓↘→+D
超龍連拳	↓↘→↓↘→+A or C

MAX超必殺技

神龍天舞腳	↓↘→↓↘→+D

鎮元齋

特殊技

醉步飄單襲	→+A

必殺技

飄龍擊	↓↙←+A or C
柳燐蓬萊	→↓↘+A or C(醉杯轟後則變化轟炎招來・改)
回轉的空突拳	←↙↓↘→+B or D
醉管卷翁中	→+B or D
望月醉中	→+B or D
醉管卷翁	↓↓+A or C
鐵鸚鯉魚	醉管卷翁中→+A or C
望月醉	↓↓+B or D
龍蛇反蹦	望月醉中↑+B
鯉魚反蹦	望月醉中↑+D
醉杯轟	↓→↘+A or C
噴炎口	醉杯轟後↓↘→+A or C

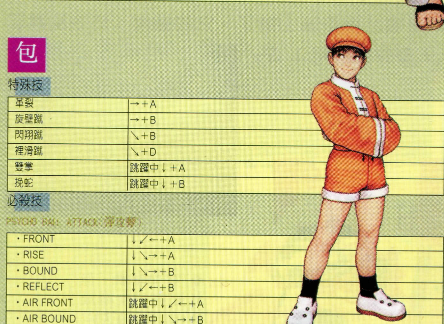
超必殺技

轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+A or C
轟炎招來	↓↘→↓↙←+A or C

MAX超必殺技

轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+A or C

包



特殊技

革裂	→+A
旋璧蹴	→+B
閃翔蹴	↘+B
裡滑蹴	↘+D
雙事	跳躍中↓+A
挽蛇	跳躍中↓+B

必殺技

PSYCHO BALL ATTACK(彈攻擊)

・FRONT	↓↙←+A
・RISE	↓↘→+A
・BOUND	↓↘→+B
・REFLECT	↓↙←+B
・AIR FRONT	跳躍中↓↙←+A
・AIR BOUND	跳躍中↓↘→+B

PSYCHO BALL CRUSH(本體攻擊)

・FRONT	↓↙←+C
・RISE	↓↘→+C
・BOUND	↓↘→+D
・REFLECT	↓↙←+D
・AIR FRONT	跳躍中↓↙←+C
・AIR BOUND	跳躍中↓↘→+D

超必殺技

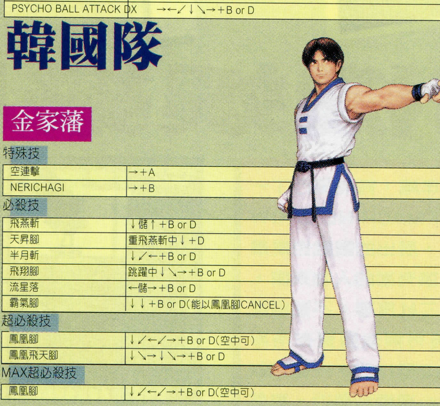
PSYCHO BALL ATTACK MAX	↓↙←↓↙←+A or C
PSYCHO BALL CRUSH SP	↓↙←↓↙←+B or D
PSYCHO BALL ATTACK DX	→←↙↓↘→+B or D

MAX超必殺技

PSYCHO BALL ATTACK MAX	↓↙←↓↙←+A or C
PSYCHO BALL ATTACK DX	→←↙↓↘→+B or D

韓國隊

金家藩



特殊技

空襲擊	→+A
NERICHAGI	→+B

必殺技

飛燕斬	↓儲↑+B or D
天昇腳	重飛燕斬中↓+D
半月斬	↓↙←+B or D
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or D
流星落	←儲→+B or D
霸氣腳	↓↓+B or D(能以鳳凰腳CANCEL)

超必殺技

鳳凰腳	↓↙←↙→+B or D(空中可)
鳳凰飛天腳	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技

鳳凰腳	↓↙←↙→+B or D(空中可)

蔡寶奇

特殊技

骰突	→或←+A
通魔蹴	→或←+B

必殺技

龍捲疾風斬	↓儲↑+A or C
飛翔空裂斬	↓儲↑+B or D(持續按擊攻擊)
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or D
旋風飛猿刺突	←儲→+A or C
方向轉換	旋風飛猿刺突或飛翔空裂斬中按方向及攻擊擊(可連續輸入3次)
迴轉飛猿斬	↓↙←+A or C
奇襲飛猿突	迴轉飛猿斬中A or C
飛燕斬	→↓↘+B or D

超必殺技

真！超絕龍捲真空斬	→↘↓↙→↘↓↙←+A or C
鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or D
真！超絕轆轤迴轉突刃	跳躍中↓↘→↓↘→+A or C

MAX超必殺技

鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B or D

陳國漢



特殊技

轢逃	↘+A

必殺技

鐵球粉碎擊	←儲→+A or C
鐵球大回轉	A or C掣連打(ABCD同按動作解除)
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→+A or C
鐵球太鼓打	←↙↓↘→+B or D

超必殺技

鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A or C
鐵球大壓殺	↓↘→↓↘→+A or C
鐵球大撲殺	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技

鐵球大壓殺	↓↘→↓↘→+A or C

全勳

特殊技

獵虎擊	→+B(持續輸入則變為猛虎陣)
流瀧蹴	空中↓+B

必殺技

滿月斬	↓↙←+B or D(持續輸入B則變為獵虎陣)
排氣擊	↓↙←+A or C(持續輸入A則變為狙鷲陣)
空砂塵	↓儲↑+A or C(持續輸入A則變為狙鷲陣)
狙鷲陣	↓↓+A
鷲爪腳(上段)	狙鷲陣中↑+C
鷲爪腳(下段)	狙鷲陣中C
太極破	狙鷲陣中D
切換攻擊	狙鷲陣中→或←+B(持續輸入B則變為獵虎陣)
切換動作	狙鷲陣→獵虎陣(A→B)
	獵虎陣→狙鷲陣(B→A)
獵虎陣	↓↓+B
飛虎擊	獵虎陣中↑+C
猛虎擊	獵虎陣中C
襲虎擊	獵虎陣中↓+C
太極破	獵虎陣中D
切換攻擊	獵虎陣中→或←+A(持續輸入A則變為狙鷲陣)

超必殺技

鳳凰天舞腳	跳躍中↓↘→↓↘→+B or D
鳳凰裂爪腳	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技

鳳凰裂爪腳	↓↘→↓↘→+B or D

EDIT專用角色

草薙京



特殊技

外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落	跳躍中↓+C
八拾八式	↘+D

必殺技

百式・鬼燒	→↓↘+A or C
R.E.D.KICK	←↓↙+B or D
四百貳拾七式・轢鐵	→↘↓↙←+B or D
七拾五式・改	↓↘→+B・B or D・D
百拾四式・荒咬	↓↘→+A
百貳拾八式・九傷	荒咬動作中↓↘→+A or C
百貳拾七式・八錆	荒咬往九傷動作中A or C
	荒咬動作中→↘↓↙←+A or C
百貳拾五式・七瀨	荒咬往九傷動作中B or D
	荒咬往八錆動作中B or D
外式・砌穿	荒咬往八錆動作中A or C
百拾五式・毒咬	↓↘→+C
四百壹式・罪詠	毒咬動作中→↘↓↙←+A or C
四百貳式・罰詠	罪詠動作中→+A or C
九百拾式・鵺摘	↓↙←+A or C
外式・龍射	鵺摘中上段當身
外式・虎伏	鵺摘中下段當身

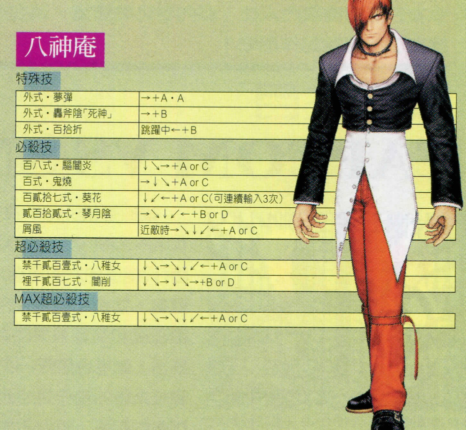
超必殺技

裡百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C(可按掣儲勁)
百八拾貳式	↓↘→↓↘→+A or C(可按掣儲勁，儲至MAX時為GUARD不能技)

MAX超必殺技

裡百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C(可按掣儲勁)

八神庵



特殊技

外式・夢彈	→+A・A
外式・轟斧陰「死神」	→+B
外式・百拾折	跳躍中←+B

必殺技

百八式・驅闇炎	↓↘→+A or C
百式・鬼燒	→↓↘+A or C
百貳拾七式・葵花	↓↙←+A or C(可連續輸入3次)
貳百拾貳式・琴月陰	→↘↓↙←+B or D
屑風	近敵時→↘↓↙←+A or C

超必殺技

禁千貳百壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or C
裡千貳百七式・闇削	↓↘→↓↘→+B or D

MAX超必殺技

禁千貳百壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or C

特別追加情報

使用中頭目KULA

相信大家都看過今年《KOF》的官方海報吧！「那個在K'下面的女子到底是誰？」一直都是機迷的話題所在。原來她就是今集的中頭目「KULA」，是個懂用冰攻擊的女子！

至於使用她的方法很簡單，玩者只要順著次序在WHIP→VENESSA→SETH→MAXIMA→K"→？(RANDOM)格上各按一次START掣，然後將搖桿推上或下，KULA就會出現了！

KULA技表(招名未明)

特殊技

→A
↘B

必殺技

↓↘→+A or C
→↓↘+A or C
↓↙←+A or C

超必殺技

↓↘→↓↘→+A or C
→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C

MAX超必殺技

↓↘→↓↘→+A or C
→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C

隱藏STRIKER

在特定人物的STRIKER選擇畫面中，輸入指令↑←←←→→→↓，就會出現隱藏的STIRKER可供玩者使用！

草薙京	柴舟
庵	ANOTHER庵
陳國漢	瘦版陳國漢
蔡寶奇	巨型版蔡寶奇
邮崎獠	G-MANTLE
RAMON	NEO & GEO
藤堂香澄	藤堂龍白
KULA	RUGAL

遊戲誌專題 香港最大型的街機SHOW！

「亞洲街機娛樂展」直擊

打街機歷比較長的讀者，應該還會記得在1996年尾，香港舉行了一次史上最成功的遊戲展覽——ASIA AMUSEMENT MACHINE SHOW (以下簡稱亞洲AM SHOW)。當年參展的廠商眾多，展出的遊戲也是最新的(有的連日本也未有公開過)，而且更有許多有頭有面的人物來臨，例如SEGA的中山隼雄前社長和KONAMI的上月景三社長等。不過自從日本的街機市場不斷縮少後，大家都以為不會再有類似展覽在港舉辦……但世事永遠是出人意表的，因為剛在上月的12至14日，一個類似AM SHOW的展覽——亞洲街機娛樂展便在會展中心裡順利舉行。雖然今次只是招待業內人仕，但內容仍然豐富，現在就讓筆者介紹一下裡面展出了什麼重點作品吧！

最受注目
CAPCOM VS SNK


◆在選擇使用的「GROOVE」(必殺技系統)時，玩者可以同時欣賞到CAPCOM和SNK兩方的人物設計

論到整個SHOW最中心的作品，相信絕對非《CAPCOM VS SNK》莫屬吧！雖然遊戲只是試版(只能使用六個角色)，但已吸引了不少人駐足觀看。遊戲由於是用NAOMI版，人物的動作細緻程度和光源效果的處理都比《拳王2000》優秀許多，筆者也是第一次見到SNK的人物，如草薙和紅丸等的動作是如此流暢的！系統方面由於是試版的關係，筆者不能莽下定論，不過遊戲的速度如果能夠加快少許就更好啦！


◆草薙京的「鬼燒」，產生好像火龍一樣的火炎！


◆BLANKA的超必多麼華麗！


◆GUNSPIKE

除了《CAPCOM VS SNK》之外，CAPCOM的另外兩隻新作——《GUNSPIKE》和《1944 THE LOOP MASTER》都有出展。前者是一套將動作和射擊融合了的新類型遊戲，流暢度、畫面都在水準以上(多得NAOMI！)。它在下個月就會正式見街；後者不用說大家也知道是《19XX》系列的續篇吧！遊戲的設計一方面有少許懷舊FEEL，但另一方面遊戲性卻是非常之「現代」，CAPCOM出射擊遊戲確是有一手。


◆1944 THE LOOP MASTER

KONAMI 音樂GAME 熱潮持續
KEYBOARD MANIA 2

現時大部份機舖至少都有三分一空間是被音樂遊戲所佔據，可以說它已和主流的格鬥遊戲平分春色，音樂系遊戲的「大阿哥」KONAMI的作品自然也是極之受注目。會場內展出了近期大熱的《KEYBOARD MANIA》之續篇《KM2》、《DDR》最新作《DDR 4thMIX》，和新型跳舞機《DANCE MANIA》。《KM2》的曲目選擇明顯比上集更勝一籌，不過對一般玩家來說，它的難度則略嫌高了一點。《DDR 4thMIX》基本上和《3rd》沒有太大分別，反而《DANCE MANIA》的玩法新穎(要手腳並用)，相當有趣，它應該可以吸納一批新的玩家加上音樂遊戲的行列。



◆《KEYBOARD MANIA 2》，畫面基本不變，但歌曲更好聽


◆《DDR 4th MIX》


◆在場的人表現得非常肉緊！《DANCE MANIA》

真正的「光線槍」GAME？
REAL SHOT



◆見不見到槍口射出的光？

KONAMI繼《SILENT SCOOP》取得空前的成功後，繼續在槍GAME市場開發新的作品。這套《REAL SHOT》的最大賣點不是在其玩法，而是在於玩者使用的槍是真的有光線射出來的！筆者第一次見到它的時候也嚇了一跳！相信這種設計可令玩者的投入感更大，現起來更有快感！

古怪遊戲大比拚

會場內還有不少街機是香港難以玩到，但卻趣味性十足的。例如由韓國廠商製作的《NANTA 2000》，它竟然將一部本來普通的打鼓機，包裝成一張……餐桌！玩者在玩時要先拿起湯匙、鑊鏟，然後依著音樂敲擊桌上的碗碗碟碟。心意不俗但略嫌少了點原創性。無獨有偶，NAMCO的《料理之達人》也是以廚房做題材，不過它的玩法則簡單許多，玩者只要學那些大廚「拋鑊」，令鑊裡面的食物穿過中心的圈就可以得分。成績好的話，遊戲更會送你一些即食食品作獎勵！

最後要為大家介紹的就是這台模擬過山車了。它的畫面、體感和真正的過山車有七成似，坐上去都咪話唔驚！


◆有沒有想過吔都有GAME出？《NANTA 2000》

◆看似簡單，但其實有一定難度的《料理之達人》

TEXT：小璘



GRANDIA II 發售前大特集

已決定於8月3日推出的SS名作續集《Grandia II》，為了讓各位讀者能一次過清楚遊戲的各部份，例如有故事內容、人物介紹及關係、戰鬥系統及其他有關本作的資料等，現在就籍著這個機會於發售前再作介紹。

故事的開始



於「銀之白光時代」的某天，亦即是修烈些(シュリーセン)大陸的一萬年前，古蘭拉斯(グラナス)神為了要取回惡魔費魯馬(ヴァルマー)所奪去的希望之光，而進入連場苦戰。由於惡魔的力量實在太大，令戰爭一直也未能完結，最後，神幸得充滿力量的武器「古蘭拉沙貝」之協助；祂用那神劍一揮，除了惡魔終告消滅外，修烈些大陸亦被劍的強大威力所貫穿，而天空上亦出現了一顆血紅色、又被稱為「第二之月」的星球。這場轟烈的戰事，後世就將之稱為「神魔大戰」。



事隔一萬年，亦返回現在的修烈些大陸，那裡仍然留下古蘭拉沙貝所造成的傷痕——古蘭拉峽谷，而第二之月亦仍然在天空中看到。在大陸上的一個城鎮「卡泊之村(カーボの村)」，住著一位少女艾莉娜(エレナ)，因為要準備她所信賴的「古蘭拉斯教」所舉行的祭祀，而需要前往路途危險的「嘉路米亞之塔(ガルミアの塔)」。為了安全起見，她得到一位接受了委託的里特保護。其後，里特和艾莉娜在途中遇到不少阻滯，更因誤會而遇上了不少可靠的同伴。一個因為進行護送委託而展開的冒險故事，就是這樣便開始……





重心人物

里特(リュード)(CV：森久保祥太郎)與史加爾(スカイ)

從小開始已經學習劍術的本作主角，因為劍術了得而擔任了退治妖怪的工作，而他亦是因為受了工作上的委託，而展開了這次的故事。他是一位現實主義者，不求理想和權威；雖然在外表和行動也給人冷酷的感覺，但他卻對於朋友很重情義，不過只是將感情放在心內。擅長使用的武器是劍。

若提起里特，就不能不提起史加爾，牠是一隻懂說話的鷹，經常也陪伴在里特左右，能夠在旅程中給予里特不少意見。

艾莉娜(エレナ)(CV：小西寬子)

因委託而得到里特保護的少女，她是一位「古蘭拉斯(グラナス)之歌姬」，而同時亦是一位見習神官。她很喜歡幫助別人，「見死不救」這形容詞是從不會與她相提並論。艾莉娜的性格與里特剛好相反，她是一位理想主義者，經常希望能利用她的歌聲去改變別人。擅長使用的武器是杖。

米莉妮亞(ミレーニア)(CV：柳原美輪)



能除去艾莉娜身上魔力的女孩，她擁有一對蝙蝠翼，而且亦擁有非常強大的魔力，外表看起來非常邪惡，基本上她的身份是一個謎。米莉妮亞是一位任性的女孩，只要遇到看不順眼的東西，便會不惜一切去弄至滿意為止。擅長使用的武器是弓箭。

挪亞(ロアン)(CV：鶴野恭子)



里特與艾莉娜在旅途中遇到的一位少年——挪亞，他的外表非常可愛，而且性格亦很開朗活潑，經常也帶給人歡樂。雖然只有13歲，但已經離開家人探險和懂得烹飪，是一位非常能幹少年。擅長使用的武器是短劍。

麥利古(マレッグ)(CV：鄉里大輔)



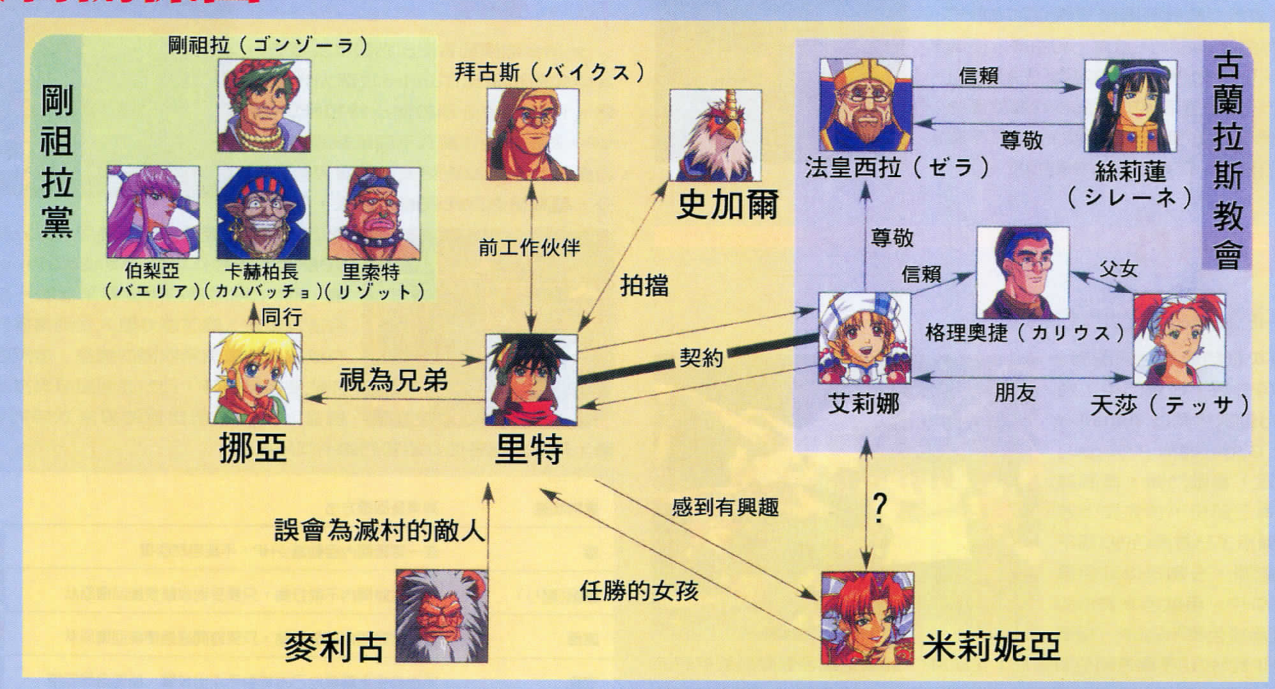
為了找尋侵襲自己的村莊，而誤會里特他們是敵人的麥利古。由於他是一位獸人的關係，所以雖然外表給人很可怕的感覺，但其實他的內心是很和藹可親。他我行我索，並不會理會真理的存在，只要自己認為是正確事就會堅持去做。擅長使用的武器是斧頭。

迪奧(ティオ)(CV：岩男潤子)



在遠古的神魔大戰中出現的自動木偶迪奧，外表與人類一樣，但卻欠缺了感情，她只會依照命令來作出行動，否則不能行動。但由於她存在人間已久，所以學習到不少人類的習性。擅長使用的武器是鞭子。

人物關係圖



冒險展開

辨別方向的指南針



在一般的RPG遊戲中，到處去冒險已是一件見怪不怪的事；而本作當然不例外，在村莊、城市、森林或塔內，也將會是一片廣大的地方，讓里特及同伴們到處去探險。在本作中所出現的地方全都是以3D畫面表達，為了不讓各位冒險者只是為了要到某處地方而耽誤了不少時間，因此自上集已有出現了「指南針」以方便玩者，而在今集中將會作出一定的改良，令玩者更能清楚所在地的位置。在本作中的「指南針」，其實並不是那些永遠也指向北方的器具，在畫面的右上方將會有一個「指南針」及一個地點顯示器(於特定地方才會出現)，只要玩者在村莊內按下Y掣改變地點顯示器的地址，「指南針」就會為玩者指向那地點的方向，玩者就能朝著那方向到達目的地；而若於洞穴或迷宮內，「指南針」和地點顯示器更會顯示哪方是前進，哪方才是返回入口，非常方便。除了有方向顯示外，它還會顯示角色與目的地的距離，除非各位是方向白痴，否則也不會迷路吧！



功能多多的Icon

除了有「指南針」協助冒險外，當在進入迷宮或洞穴時遇到有些需要玩者注意的地方，在角色的頭上便會立刻出現共6種的特別Icon。其中有需要作出移動四周事物才能繼續前進的「Action Icon」、需要跳起才能繼續前進的「Jump Icon」、能夠儲存進度及回復能源和異常狀態的「Save Icon」、表示有一位向玩者解釋戰鬥系統和技巧的角色出現的「Tutorial Hat」和需要玩者往上或往下移動的「梯子Icon」，向上的「梯子Icon」代表需要向上行，向下則是往下行。






能夠亂踢的街景



不論在村內的民居或是在森林中，也會有不少可以讓玩者觸踢的物件，令平淡的環境加添不少色彩。雖然在民居中可玩的物件只是讓玩者無聊玩玩，但在不同森林上的物件則是有機會藏有道具，只要玩者利用里特的劍向著物件一揮，藏在物件內的道具便能取得，所以當各位看見可疑的物件時，就千萬記得亂踢一下，可能會有意想不到的東西出現哩！

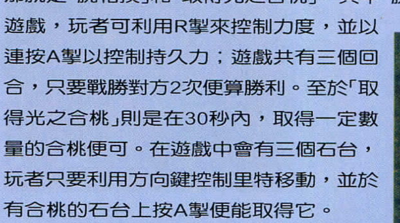




吃喝玩樂好去處



宿屋相信是玩者最多時會留連的地方，因為那裡除了能夠作儲存進度和回復能源的地方外，還能在那裡與同伴們一同吃飯，用以取得遊戲內有關資料。當玩者於宿屋的時候，可選擇「宿泊」，同樣已於上集也出現的「吃飯事件(食事イベント)」便會發生，主角會與所有同伴同檯吃飯，並能夠於那時與特定同伴談話，可說是令遊戲加點趣味。



另外，在本作中亦有一些趣味性的地方，那就是Mini Game了。玩者將能夠從完成Mini Game獲得比較貴重的道具，已公報了的Mini Game共有兩種，那就是「腕相撲」和「取得光之合桃」。其中「腕相撲」就是俗稱為「拗手瓜」的遊戲，玩者可利用R掣來控制力度，並以連按A掣以控制持久力；遊戲共有三個回合，只要戰勝對方2次便算勝利。至於「取得光之合桃」則是在30秒內，取得一定數量的合桃便可。在遊戲中會有三個石台，玩者只要利用方向鍵控制里特移動，並於有合桃的石台上按A掣便能取得它。



戰鬥前



在遊戲中將會有兩種不同的遇敵方式，其中有由己方向敵人進攻，和由敵人從後偷襲。前者將會於戰鬥時設定為「先制攻擊」，令己方不論於配置和攻擊先後均處於優勢；後者將會於戰鬥時設定為「突然襲擊(不意を突かれた)」，而配置和攻擊則相反。

戰鬥中

Initiative Point Gage



每次戰鬥最多也只能有4位角色參戰，在戰鬥中，角色的行動次序是以「Initiative Point Gage(簡稱IP Gage)」來決定。當戰鬥時，畫面將會分為三部份，首先在上方的是顯示了己方角色的3項不同的能源，分別是以紅色來表示的HP、用藍色來表示的MP和用綠色表示的SP。相信其中HP和MP也不用各角位解釋吧！至於SP，那就是角色發動必殺技時的能源。而在畫面中間當然就是顯示了敵我雙方的戰鬥情形，畫面下方就是顯示了剛才所提及的「IP Gage」，它將會由左至右分為三部份，由左方開始為「WAIT」、「COM」和「ACT」；另外，在「IP Gage」上下方還會有我方和敵方的樣子在移動，樣子移動的速度將會以角色的能力而不同，而處於不同位置也代表不同的行動狀況，他們將會循環不斷的於「IP Gage」移動。當中「WAIT」就表示待機，「COM」則是輸入角色的行動指令，而「ACT」代表角色進行行動。

戰鬥指令

當角色於「IP Gage」中進入「COM」後，玩者就能替角色決定行動。而行動總共有「Combo」、「Critical」、「技、魔法」、「道具」、「防禦」、「回避」、「逃走」和「作戰」8種，相信當各位看見這8種行動後，也知道每種行動大約的用處，因此在這裡只為各位介紹其中幾種行動指令。

Combo



Combo就是角色向對手作出物理攻擊，角色會隨所裝備之武器，而作出不同的攻擊次數。當中將會設有Counter制，若達成一定條件後，角色將能令攻擊力比一般攻擊大1.5倍！不過由於剛才提及過每位角色也有不同的攻擊次數，所以雖然Counter是十分強勁，但若能發生Counter的話，卻只能在每次攻擊的其中一次發動。

Critical

這行動的攻擊力雖然會比Combo低了一點，但若能成功使出的話，除了可以讓對手立刻返回「WAIT」狀態外，若在使出中途時輪到對手行動時，還能立刻取消其行動，是一個非常好用的行動，而且還有機會藉此救回同伴一命哩！



技、魔法



此指令能讓玩者使出必殺技及魔法，其中必殺技是比Combo攻擊力大的攻擊，它們將會分別於使出時扣掉SP和MP。每位角色也擁有不同種類的必殺技和魔法，而必殺技和魔法也會有級數劃分，越高級數就代表能力越大，不過要使出它們就需要角色學習才可。另外要注意SP能夠於角色作出Combo或Critical時回復，而MP則需要利用道具來回復。在進行魔法攻擊時，除了能令敵人受到傷害外，還有讓敵人變成異常狀態的機會；當然若敵人亦能使用魔法時，己方亦有獲得異常狀態的機會。本作中所出現的異常狀態將會有8種，現在就為各位介紹它們的不同效果吧！



異常狀態	效果及回復方法
毒	在一定時間內自動減少HP，不能自然回復
睡眠(眠り)	在一定時間內不能行動，只要受到攻擊便能回復原狀
麻痺	在一定時間內不能行動，只要時間經過便能回復原狀
混亂	不由自主地隨意向己方或對手作出攻擊，能夠自然回復
病氣	在一定時間內隨機獲得異常狀態
魔封印(魔封じ)	不能使用魔法，能夠利用道具或魔法回復原狀
技封印(技封じ)	不能使用必殺技，能夠利用道具或魔法回復原狀
戰鬥不能	不能進行戰鬥

作戰

若玩者覺得要為多個角色決定行動而煩惱，便可在此指令中將角色改變由電腦為角色決定行動。本作將會有多種不同的AI戰鬥設定供玩者選擇，有「Manual(マニュアル)」、「狂喜亂舞」、「堂堂正正(正々堂々)」、「安全第一」、「準備萬全」、「非常害怕(卑怯千万)」、「依靠外援(他力本願)」和「十人十色」8種，它們各有特色。

作戰選擇	效果
Manual	由玩者行為角色決定行動
狂喜亂舞	電腦主要利用魔法和必殺技來行動
堂堂正正	電腦主要利用物理攻擊來行動
安全第一	電腦會替同伴作出回復，讓同伴不會變成戰鬥不能
非常害怕	電腦會利用奇怪的作戰方法
他力本願	電腦主要利用防禦和回避來行動
十人十色	電腦會依照角色的性格來決定作戰方法

戰鬥完結



當戰鬥取得勝利後，每位角色也會隨著當時的能力狀態，而出現3種不同的勝利姿勢和對白，其中勝利對白更有「樂勝」、「通常」和「瀕死」三種不同對白，讓戰鬥完結時更添有趣。此外，玩者亦會在此時有機會獲得經驗值、特技Point(ポイント)、魔術Point、道具和金錢。每位敵人在戰敗時也不一定會有道具掉下的，但玩者可以從戰鬥中觀看敵人資料中調查取得道具機率，在顯示敵人資料時將會有「鐘」的圖形，只要那圖形越多，就表示取得道具的機率越大。

能力

在戰鬥時，每位角色的能力也會對戰鬥有很大影響。而最基本能讓玩者作為參照的有顯示角色攻擊力的「筋力」、角色防禦力的「體力」、IP Gate移動速度的「敏捷」、角色之移動距離的「走力」、角色之魔法攻擊力的「魔力」和角色之魔法防禦力的「精神」，只要在戰鬥完結後取得經驗值並儲得一定數量，各能力就會作出提昇。而除了這些能力參照外，裝備、必殺技和魔法也將會對角色在戰鬥時有著重大的影響。



裝備

從裝備去直接提昇能力，當中每位角色也有6種不同的裝備能安裝，其中有手上的武器、頭部、身體、足部、裝飾品和Mana Egg(マナーエッグ)，它們也能於戰鬥勝利後取得和到村莊內購得。而每位角色也有特定能夠安裝的裝備，就例如武器般，里特是使用劍、艾莉娜是使用杖等，所以在購買道具時要注意合適人選。



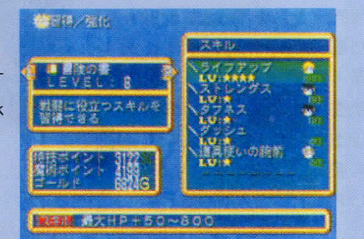


必殺技與魔法

角色能夠使用的技，除了於Combo和Critical中能夠使出的普通技外，還有每位角色所特有的必殺技和擁有8種屬性的魔法技。角色要使出這兩種技，將需要利用在戰鬥完結時所取得的「特技Point(SC)」和「魔術Point(MC)」，才能於戰鬥以外的Menu畫面的「習得／強化」選項中，利用它們來學習或強化必殺技和魔法；其中魔法還需要使用擁有不同屬性的「Mana Egg」，將之裝備在角色上才能學得。必殺技或魔法的種類有很多種，而且每種技能亦有分為多個Level，但每位角色也不是一開始就能學習到全部技能，玩者將需要強化現有的必殺技或魔法，令它們的Level達至一定水平，才會有新的必殺技或魔法學習。除了必殺技和魔法外，當中還會有「Skill(スキル)」這技能，它雖然不是有攻擊或防禦的用途，但學得它的話就能提昇角色的能力，亦是除角色昇級外另一種提昇能力的方法。而它將與魔法一樣是需另一種道具才能學習得到，這就是「Skill Book(スキルブック)」了。

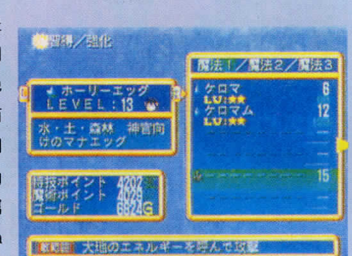


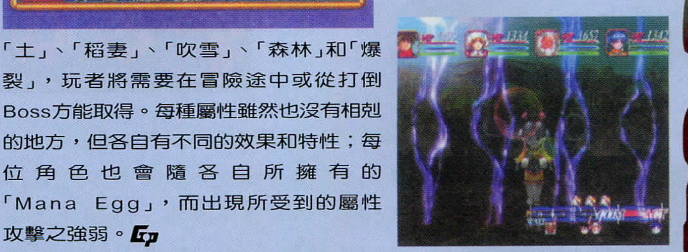




Mana Egg與屬性

之前提過的「Mana Egg」，就是影響著本作中的魔法道具，它能同時擁有三種不同屬性，而每位角色只能裝備一顆Mana Egg。它共有很多18種不同的總類，並各以不同名稱命名，其中就例如「Holy Egg(ホーリーエッグ)」是擁有回復系屬性「水」、「土」和「森林」的Mana Egg、「Gravity Egg(グラビティエッグ)」是擁有攻擊系屬性「火」、「土」和「爆裂」的Mana Egg等；每種Mana Egg也有不同屬性的配搭，讓玩者能以角色的能力來衡量裝備哪種Mana Egg。





至於魔法屬性共有8種，分別為「火」、「風」、「水」、「土」、「稻妻」、「吹雪」、「森林」和「爆裂」，玩者將需要在冒險途中或從打倒Boss方能取得。每種屬性雖然也沒有相剋的地方，但各自有不同的效果和特性；每位角色也會隨各自所擁有的「Mana Egg」，而出現所受到的屬性攻擊之強弱。GP

屬性	特性
火屬性	所有魔法也是屬於攻擊類，它是會隨角色的魔法Level而上昇發生速度和攻擊威力
風屬性	有多以能向敵方全體作出攻擊的魔法，不過其攻擊力則較為低
水屬性	當中的魔法以回復為主
土屬性	不理會使用者之魔力，也能令對手作出相同效果，另外這屬性亦有一些能力補助的魔法
稻妻屬性	隨著使用者之魔力而決定攻擊力；而此屬性是帶有令人麻痺的異常狀態，受到攻擊的人將有機會獲得麻痺狀態
吹雪屬性	主要是防礙對手行動力的攻擊，另外亦有機會封印對手之魔法
森林屬性	主要是回復異常狀態的魔法，雖然也有攻擊魔法，但攻擊力則較低，而此魔法亦有令人中毒和混亂的異常狀態之機會
爆裂屬性	不理會屬性作出同等效果的攻擊



TEXT：小悠

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM X 1
發售日：	8月10日發售予定(網上專賣)
記憶：	未定

FIG/對應VGA、振動手掣、DC keybroad及網上對戰

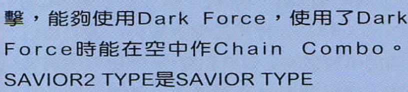
月夜下展開了吸血鬼們的狂宴

今次的《VAPIRE CHRONICLE for Matching》是CAPCOM第一隻在網上專賣的遊戲軟件，於8月10日推出時在街上的遊戲店是沒有的，不知道商種網上專賣形式會否影響到它的銷量呢？這個DC版的VAPIRE CHRONICLE是所有VAMPIRE系列的大集成，不單止是Collection那麼簡單，也有原創的新TYPE能夠選擇，不單止是多元化的格鬥系統，登場人物也是歷來VAMPIRE系列最多的，現在是來介紹一下人物們的持色和各種TYPE的簡介。



TYPE SELECT 能使選擇的角色變化

在遊戲開始的時候，玩者分別有兩種不同的SELECT，分別是SELECT的MODE SELECT和SELECT2的TYPE SELECT。MODE SELECT是在VAMPIRE、HUNTER和SAVIOR之中選擇其中一樣作為玩者角色的戰鬥模式，會影響到有沒有Speical Bar和Down Bar。而TYPE SELECT基本上分為四種TYPE供玩者選擇，包括有VAMPZRE TYPE、HUNTER TYPE、SAVIOR TYPE和SAVIOR2 TYPE。同樣有左右玩者角色的攻擊模式。VAMPZRE TYPE是運用Chain Combo，妁拳腳的輕重一下一下連續攻擊，在途中能Cannal出必殺技。HUNTER TYPE運用6製Chain Combo在連續技中令對手的Down的機會很多，也能立即作出追打。SAVIOR TYPE是以角色的特色作要的攻擊，能夠使用Dark Force，使用了Dark Force時能在空中作Chain Combo。SAVIOR2 TYPE是SAVIOR TYPE的進化型，將Dark Force能力轉化成EX必殺技，使Dark Force的力量大大提昇。





漆黑的救主・Jedah

擔憂魔界的未來，為了救荒廢的魔界而去尋找「有價值的靈魂」，是魔界三大貴族之一。擅長以遠距離仔出攻擊，出招時間也比較遲，加上判定較弱是弱點的所在。不過速度很快和空中能作出快而遠的Dash，這變成了關鍵的地方。不論是vampire還是hunter也能夠使用的人來。



可愛的獵人・Bulleta

在年幼時便跟一班暗黑獵人在謀生的小女孩。擅長用火器，長短距離也同樣合適，加上獨有的二段跳躍能作出許多變化的攻擊。以跳躍作掩護作空中攻擊是她十分有較的作戰MODE。能選擇VAMPIRE或HUNTER TYPE。





欲望的迷子・Lilith

在幼時從魔界女王分開出來，被封印著的靈魂。在Jedah處得到虛假的身體，一直在尋找女王，於夜晚出沒。不論是攻擊模式還是使用的技倆也和女王相似，但由於不是全完體，在Dash中和飛行道具的性能上也有多少差異。可以選擇VAMPIRE或HUNTER TYOPE。

傲氣的惡魔・Demifri

100年前企圖想成為魔界的支配者，可惜失敗被流放在人間界。100年後他在地面再度儲蓄力量，希望再度支配魔界，是闇黑貴公子．擁有高機動性和攻擊力，飛行道具和對空也十分豐富，是比較好用的角色來，可是只是VAPIRE TYPE專用的人物。



PS
PS2
DC
N64

New Game Express

地獄之殺人狂・Zabel

在生前信奉金屬之神的一個結他手，在傳說的Live中將100人當祭品、變成了彊屍。也將自己的主人奧索　消滅了，自稱為魔界之帝王。通常技的判定十分大是這傢伙，始終也是慢慢牽制敵人為次上策。VAMPIRE、HUNTER共通。

宇宙的支配者・Pyron

為了支配全宇宙而誕生的合性力量生命體。先天是沒有固體形態的，但是為了乎合作戰環境便化成了變幻的人形進行戰鬥。大許夕判定大的飛行道具，還有其他多采多姿的攻擊戲弄對手和偷襲式的突進必殺技。是VAMPIRE MODE專用的Boss級人物。



黃金之絕對神・Anakaris

在5000件前被消滅的迷之國家之王。希望再造這一個王室，再重建一個國家於現化世界次上。擅長牽制攻擊，動仍也較為慢。不過他能在空中停留以Big Dash走往畫面的另一端，這種大幅度移動也有很多。也是VAMPIRE和HUNTER共通的。

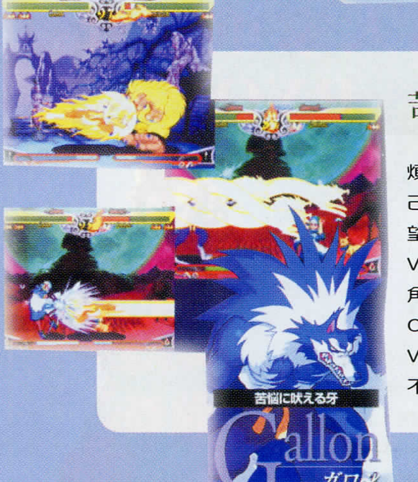


擁抱著悲哀的人造人・Victor

基洛　哈姆博士製的人造人。有一個動不了的妹妹艾美莉，為了使她能動起來而各Jedah求助，邁向魔次元去。移動力十分慢但是投技攻擊力是數一數二的角色，是一擊必殺的類型來。適合在任何TYPE中使用。

苦惱的史牙・Gallon

為了自己身體藏有凶暴之血十分煩惱的野狠。為了在人類面前抑壓自己的破壞衝動，每天也自我鍛鍊，希望能征服這種壓力。在前幾集的VAMPIRE之中也是機動十分次高的角色，速度快的Dash加上Chain Combo急攻是多麼的強力。VAMPIRE和HUNTER兩種TYPE有不同的Chain Combo。



激流的海帝・Aulbath

為了再興水之王國而努力，可是這時候又和兒子失散了，伙了找尋仔而進入魔次元。為了救回自己的兒子，再次投身戰鬥之中。是運用水炮的高手，不但能封住對手的行動，也能令自己身體的一部份變成水生物，是遠距離能手。VAMPIRE TYPE專用的角色之一。



血染的甲冑・Bishamon

他是個穿上被咀咒的甲冑「般若」和拿著吸血的狂刀「鬼炎」的日本武士。也抉為身付妖邪之力而引起一個又一個的悲劇。以地上Dash封住對手的行動，一有空隙便以連續技將他吹飛，攻擊力十分之強啊！能以SAVIOR2的身份出場。



活躍的美麗獸人・Felicia

她的夢想是成為音樂明星，把幸福每日也送給人們。不幸被卷入Jedah的靈魂救濟計劃次中，究竟有什麼事情發生呢？和Gallon同樣，在前作的系列之中也是以速度見稱，有各種平均的必殺技能配合攻擊，主要是考玩者的操作技巧和熟練度。是任何TYPE也能使用的角色來。

Text by 痴心

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

DC

- 生產商：CAPCOM
- 售價：未定
- 容量：GD-ROM
- 記憶：使用BLOCK數未定
- 發售日：預定9月發售
- FTG／對應通信機能

啊！！！！
實在令人期待已久
啊！！！！！！！



早前在NEO GEO POCKET推出的《CAPCOM VS SNK》，經過春去秋來，終於都能在DC上實牙實齒地和大家見面了！當初筆者在瀏覽SNK的網頁時，發覺這個絕世力作竟然在手提機上推出，只是以Q版及簡單的動畫與招式來發行，真的要我這等遊戲迷感到有點無奈...後來得知原來還會進出街機版及DC版，全都以認真製作的動畫設計，將每一個SNK及CAPCOM遊戲中的俊男美女的動作與招式表現得淋漓盡致，總算不枉我對他兩公司的期望......

系統概要說明

GROOVE SELECT！

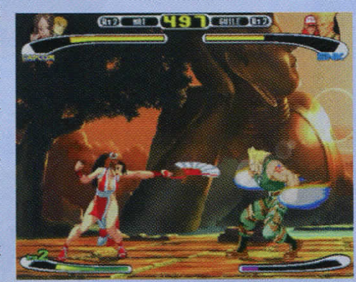
在我們玩《KOF》97或98時，遊戲可供選擇ADVANCE或EXTRA兩種模式；而玩《ZERO 3》的時候，玩家也可分別選擇X,Y,Z三個不同系統來決定超必殺技的使出方法。那麼究竟GROOVE是什麼呢？其實GROOVE的意思是指慣例或規則，亦都可以說是系統。在本遊戲裡，我們可選擇CAPCOM GROOVE或SNK GROOVE兩個模式來決定出招的規例。



◆ 兩種不同的GROOVE，你喜歡選擇哪個呢？

SNK GROOVE

此系統出自於《龍虎之拳》，繼而在推展到早期的《KOF》系列裡。角色有兩種情況下可使出超必殺技，第一是按擊不放令角色站立運功儲存能量，當能量達至頂峰時便可發放超必殺絕技；第二是當角色的體力能源已經所餘無幾，接近被KO的邊緣時，便可使出超必殺技予以反擊。在沒有能源和儲氣能量也達至頂峰時，使出的超必殺技是比平常更強威力的「超超必殺技」。



◆ GUILE正以SNK GROOVE來對付對手。

14位角色資料及最新畫面率先為大家公開！

本文在這裡給讀者們率先細賞一下CAPCOM及SNK的各個主要角色。大家所看到的插畫是否覺得有點奇怪但又覺得面善呢？原來兩家公司的人物插圖在本作品中都掉換了畫家來繪製呢！CAPCOM方面的人物由一向替SNK宣傳POSTER編繪的森氣先生所執筆，而SNK方面的角色插圖則由CAPCOM的西村先生所擔當。所以讀者看到插圖中的人物雖然每個都耳熟能詳，但會否感到絲絲新鮮的感覺呢？

CAPCOM GROOVE

始創自《ZERO》系列的儲氣方法，只要角色使出招式便可增加超必殺技的能量，最高可儲存至LEVEL 3。每使用一次超必殺技便會消耗一定程度的能量，如能儲存至最高階段LEVEL 3便可使出多次的絕招。這種方法一般較多人採用，玩者只須使出招數儲存得一定能量後，便可隨時使出超必殺，簡單易用。



◆ 使用SNK的角色以CAPCOM的GROOVE來出招也十分有趣呢！

今回特別為大家重點介紹的角色——RYO！

極限流空手道家 "最強之龍" SAKAZAKI RYO

從"龍虎之拳"到「KOF」系列，RYO都深受各大玩家的歡迎。由最傳統的波招「虎煌拳」至一些SNK所發明的超必殺連續技「龍虎亂舞」等絕招，都充分說明RYO是一個全能型招式多變多角色。今日看見在各大格鬥遊戲中RYO都成為眾多玩者之選，我想SNK的人物設計師也可大感安慰吧！{加油啊！SNK CHARACTER DESIGNER！(筆者繼續咆哮著！)} GP

超必殺技霸王翔咆拳！！



◆ 啊？！GUILE竟想單憑一記左勾拳便想破解霸王翔咆拳？！未免太小覷RYO吧！(還有留意圖片之中，使出必殺絕技時的殘像多麼誇張！仿似兩個RYO同時出現！)



◆ 筆者甚為喜愛的絕招「暫烈拳」，現正在GAME CENTRE中的「北斗之拳」上以真人拳頭來苦練！("嗚啊！！！！！"筆者繼續像八神庵一樣狂吼著！)

CAPCOM的角色們

向著真正的格鬥家之路邁進
RYU




◆ 怎麼樣？！京！試試感受一下我的昇龍拳吧！！

燃燒著火焰的拳風
KEN



昇龍裂破！！

◆ 八神！你的百式．鬼燒又如何呀！且看看我的昇龍裂破才說話吧！

長腿姐姐
春麗



◆ 腳法秀麗的春麗正使出她的絕技「百裂腳」。

來自俄羅斯的摔角猛男
ZANGIEF



◆ 呵呵呵！不知火舞！妳已經完了！世間上哪有一個女子能夠逃過我的「旋樁」攻擊！春麗亦然，妳也不能例外！

美軍軍中第一大搏擊高手
GUILE



◆ 腳刀！

像鰻魚一樣能發出電殛的野人
BLANKA



◆ 草薙京！見過我這樣的巴西野人沒有？！

熱血女子高生的單戀，對RYU不捨不棄
春日野SAKURA

◆ 春風腳是SAKURA仿照RYU的龍卷旋風腳而練成的獨有腿法。

SNK方面的人物



SOUTH TOWN的英雄
TERRY



◆ GUILE！在我POWER GEYSER的拳風之中，你有什麼感覺？



◆ 在CAPCOM西村先生筆下的京，給人一種孩子氣的感覺。

善於玩火的青年
草薙京



◆ 在我的火焰之下，還有誰可匹敵？！（這要問問阿KEN！）

見到月亮的時候，你應該想起我...
八神庵



◆ 八神使出超必殺技八酒杯，KEN此際已不能動彈...

性感撩人的不知火舞，依然是日本第一？
不知火舞



◆ 勝利的姿勢依舊不變，但她最令男士們欣賞的胸部是否還會......

頭髮繼續「企硬」的紅丸！
二階堂紅丸




◆ 筆者奇想：SNK的BENIMARU跟CAPCOM的BLANKA都是善長使用電流的角色，若然碰上了的話究竟會變成怎樣？......

能與ZANGIEF比個高低的巨人
RAIDEN



◆ 兩個肉體派的摔角強人，對碰起來真的要將整個電視螢幕也給塞滿！



TEXT：小悠

ELDORADO GATE DC

生產商：	CAPCOM
售價：	2800日元
容量：	CD-ROM X 1
發售日：	秋天發售予定(第一卷以後隔月刊發售予定)
記憶：	未定
RPG	



沒有經驗值的RPG

這個超長篇RPG由第一卷至第七卷也公佈出來了，而每一話的劇情也只是花玩者數小時的時間便能夠完成的輕便型月刊式RPG。《ELDORADO GATE》是CAPCOM製作的RPG大長篇，每一卷的SAVE也能在新一卷的遊戲中採用，這連續承襲式的記憶系統被採用在RPG上也　是初次嘗試，而且除了這個大玨RPG外也有許多名作即將在於DC上推出，《GRANDIA 2》、《沙木》第二章等高質素遊戲的出現，是否影響到這個月刊式RPG的吸引力呢？還有《ELDORADO GATE》有什麼能吸引玩者的地方呢？筆者現在便爲大定深入查探。

WORLD 是以魔力之源"魔晶石"所推動的的世界



◆約克鎮是個魔晶石交易的集中地，是GOMEZ物語開始的地方。



◆這個女神是由魔晶石製造的。不過它也被利用作為道具般使用。

◆不論在煮飯、洗衣服也用上了魔晶機關，好像現代的電器作品。

魔晶石是這個冒險世界上所有儲蓄力量的物量總稱。而故事是由人類開始發展，把魔晶石的能量取出而卷起了產業革命的時代。第一話的舞台也是在「馬拿」這個因魔晶石問採和進行貿易而急速發展的城市展開。

馬拿山

馬拿地區經濟的支 柱，便是這個開採魔晶石的礦山。在這個礦山之中一共生產四種類的魔晶石，是這個世界中很少有的開採場來。在這兒GOMEZ好像找到什麼很珍貴的礦石呢……？



◆GOMEZ在礦山發掘出魔晶石，這個是魔晶石的原石來。



◆在地圖上能移動到世界各地，按START掣能為玩者說明。



◆連名字也和鬼神的未裔有多少關係，人們也很驚訝呢！

GOMEZ

是《ELDORADO GATE》第一卷第一話「醒覺吧！GOMEZ」的主角，是個使用丈鎚為武器的怪力男。很喜歡飲酒，醉酒鬧事是定常便飯，雖然有少許無賴，但也有重義理人情的一面。



SYSTEM 沒有EXP的RPG，人物如何變強呢?

有沒有EXP升級的遊戲之中，玩者怎樣才有領角式變強啊？在這個遊戲中便是以裝備道具來使用各種不同的道具來令主角強大的。而能夠給角色裝備的道具有武器、防具和首飾三種，裝備了後便會有能力的改變。而戰鬥不是完全無意義的，因為在戰鬥中也有機會得到威力強大的武器呢。玩者可觀察到不同的道具有不同的特殊效果。玩者能善用的戰鬥能力，例如裝備金色的魔晶石或是把武器強代等等。



◆寶物之中有武器也有道具。

◆越深入的迷宮越多強力的道具收藏。



◆配合不同的特殊能力令玩者更強大。

利用屬性去使戰鬥更流暢

除了在裝備上能使玩者強化外，在戰鬥之中「屬性」也是一種重要的因素。屬性一共有五種，其中有三種是不相克制的性質。在這個世界的任何東西也必定有其中一種屬性的，當然連敵人也不例外了，以火制木、以木制水、以水制火，以強力的屬性武器、攻擊相克的敵人便會有強大的威力。而屬性的概念最被廣泛運用的是在於魔法系統上。只要玩者配合得宜便可能灰遊戲中輕鬆過關。



◆以火攻木當然是最理想的攻擊來呢！

◆除了原有攻擊力，武器於屬性中也有額外的輔助。

火屬性

5屬性之中三大相克屬性次一。火能夠把森林燃燒、樹能把水吸乾、而水又能把火淹息，三大屬性便是這種關係。火屬性代表熱能，火魔法也是些高熱的咒文，而咒文會因熟練度而升級。



樹屬性

三大相克屬性之一。樹能夠把水吸能乾，對付水系敵人時力量會大大增加，主要是以減低敵人力量的咒文為主，使用的也是大自然的樹林進行攻擊。有多采多姿的特殊效果。





水屬性

同樣是三大相克屬性之一。水屬性的魔法主要是以凍結系為主，當玩者受到水屬性的攻擊時運用了木屬性便能把魔力得減少。火系的最大敵人便是水系的了。

命屬性

這個專門回復的屬性，相對起三大屬性是破壞類別，命屬性是輔助的類別。當然，它是不受任何屬性影響，是個完全獨立的屬性來。主要的HP回復系咒文是冒險之中不能缺少的。

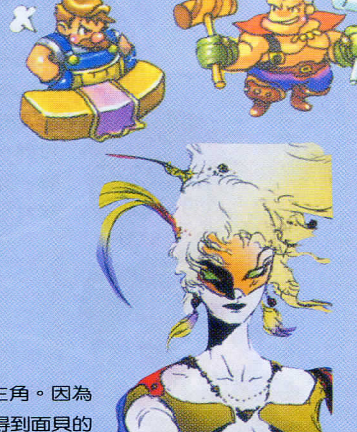
光屬性

最後的屬性光，有齊三種相克屬性的特徵，以光系咒文比較多，而且對任何屬性的敵人也有效用，是最強的屬性來。但當然光系魔法的罕有度十分之高。



合成的法則

合成的法則有合成後的道具有先選擇的道具的屬性。例如先選擇了火系的道具，再選擇水系的道具，合成後的東西也會是火系的。反之，合成出來的便是水系的東西了。不論是合成道具、武器或是防具也一樣。除此之外，玩者也必須注意合成屋的Level，它們的合成技術越高，合成的東西便越強力。





KANAN

第2話「給KANAN的試練」的女主角。因為偷了一個麵包而被判死刑，意外地得到面具的力量而成功逃走的她，要接受一個試練。

WEAPON以合成來變得強力

在迷宮中得到的武器和防具，即使多強也有限度，這時候要使用合成屋了。在那兒能把兩種道具合成一件，製作出異常強力的道具。合成出來的道具不單在數值上有改進，於屬性和特殊能力上也有不同的組合，合成的結果有很多，要玩者自己多番嘗試才行。



◆進入合成屋後便會出現自己能進行合成的道具名單。



◆當選擇了兩種武器和道具後便能進行合成。



◆先選頭一種，再選擇另一種應合成的道具。



◆合成出來的後果僧顯示出道具的效果和數值，合成後付錢才行。

BY隨風

TRICOLOE CRISE DC

生產商：	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
售價：	預定5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	16 BLOCKS
發售日：	預定11月
SRPG/對應震動/對應通訊	

既苦又甜的試驗

故事、育成，二合一

RPG遊戲一直很重故事性，可是由於太著重故事性的關係，劇情一直都是走同一路線，不免令人感到煩悶，亦不會有心情再玩第二次。不過若在RPG遊戲中加入一點點的育成成份，是不是又會令整個遊戲耳目一新呢？不如各位親身嘗試一下吧！因為此作正是加入了育成要素的RPG呢！

不安定的世界



在主角們身處的地方，是一個名為「TRICOLORE CRISE」的世界。這個世界從悠久的遠古時代開始，人類就已經有一個天敵，這個天敵名叫伊利斯(イブリース)。魔物伊利斯一直威脅著人類的存亡，因此所有人都想把他消滅。可是能打敗他的方法只有一個，就是使用「御使」來對抗，不過除了魔法使可以使用御使之外，其他人就只有乾著急的份兒。



魔法使

正因為這個世界有著如此邪惡的敵人，因此出現了很多魔法使，尤其皇都更是所有魔法使的集中點。雖然這個世界是有很多能力強勁的魔法使，但是魔法使的最高榮耀－成為塔之守護者卻不是所有人都有機會得到。而今次被挑選成為新建的「東方之塔」的「塔之主」的一大群魔法使之中，有三位女生，亦即使令集的三位主角，到底她們之間誰才是真真正正的魔法使王呢？她們又能否順利完成整個試驗？



被試煉的少女們

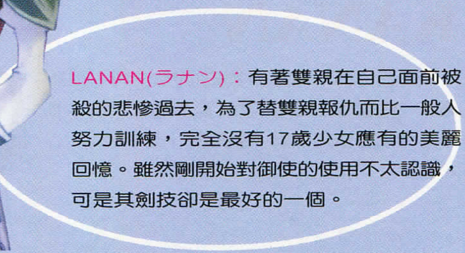
玩者所控制的三位角色全都是年輕的女孩，不過她們身上卻分別背負著不同的命運，雖然當中有健康成長的可愛女生，可是卻也有年紀輕輕已有著悲痛的往事，整顆心只有仇恨。到底哪個女孩最得各位歡心？現在就為大家介紹！



ANEMEA(アネメア)：雖然只有15歲，但因為祖父是魔法使的關係，因此已經可以使用御使。不過由於父母早逝，令她找不到生存的意義。這個有著溫柔內心、喜歡照顧植物的少女，是否能成為「塔之主」呢？



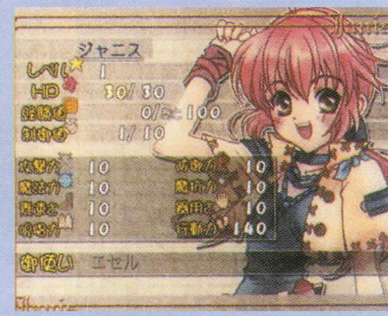
JANIS(ジャニス)：後補者之中最年幼的一位，臉蛋及性格都很可愛。本來只是居住在綠色田園中的一個無憂無慮的小女孩，可是由於夢想是守護這個世界，因此毅然離開家鄉，為成為一個魔法使而努力。



LANAN(ラナン)：有著雙親在自己面前被殺的悲慘過去，為了替雙親報仇而比一般人努力訓練，完全沒有17歲少女應有的美麗回憶。雖然剛開始對御使的使用不太認識，可是其劍技卻是最好的一個。

一個人，三個角色

此遊戲的最終目標是成為「塔之主」，而玩者則是控制著三位主角不斷以戰鬥、訓練等提升能力值。三位主角都是玩者可控制，但是她們又彼此以自己的眼光來看世界，換言之雖然三位主角都是玩者，但她們是毫不相關的。玩者除了要跟其他對手打好關係外，亦需令三位女孩子和睦相處。到底最後哪一位才是「真命天子」，還是慘被其他對手獲勝呢？這就要看玩者的做化了。





朋友間的交流－

玩者除了可以跟其他的「塔之主」候補人成為好朋友之外，亦可以跟其他競爭者傾談以增加其好感度。不一定所有競爭者都會在





剛開始的時候就表現出友好的態度，因此碰壁的情況常常會出現。不過當競爭者的好感度夠高的話，他們除了會成為各位的朋友之外，亦有可能會加入成為同伴，在戰鬥中助各位一臂之力，因為他們大部份都有不錯的能力值，因此若能使他們成為同伴將會事半功倍。



什麼是「御使」－

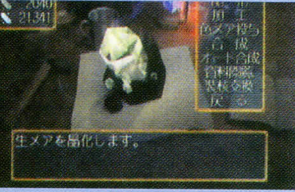
「御使」其實是在戰鬥中幫助各位的角色，他們的樣貌是可愛的天使，很容易便能辨認出來了。而御使可以分為「魔法系」、「戰鬥系」以及「遙遠攻擊系」三種類型。每種御使所擅長的項目都不同，因此應該以他們擅長的項目來編排其戰鬥時的位置，例如戰鬥系的放在前排，魔法系的則放在後方。

類型	說明
魔法系	善於使用魔法來攻擊敵人，不過大部份情況會以補助體力作首要任務。適合使用的人選是對劍擊很有自信，可是魔法卻很弱的LANAN。
戰鬥系	擅長直接攻擊的戰鬥型御使，體力及攻擊力皆很高。此類御使最適合ANEMEA這位擅長魔法的女孩。
遙遠攻擊系	雖然不能使用魔法，可是也不用直接跟敵人硬碰硬，只需在遠處向敵人作出攻擊。而此御使則適合各能力值皆比較平均的JANIS。

提升御使能力值－

若想要為御使提升能力值，除了靠戰鬥中得到的經驗值之外，亦能使用名為「美亞」(メア)的魔法物質來集中訓練某項能力







值。美亞以顏色區分為很多的種類，其中黃美亞可以使魔法系的御使得到其他能力值，而紅美亞則能使御使的能力值上升。要得到美亞的方法並不困難，基本上敵人被打敗後就有可能得到，又或者到商店購買。不過要留意的一點，就是得到美亞後必需回到角色的房間才可以進行合成。

從房間看性格－

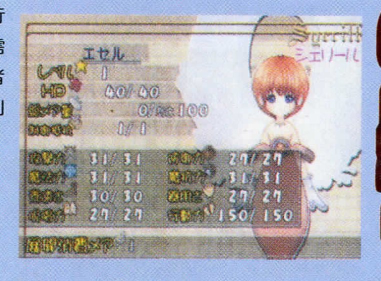
三位候選人是住在同一宿舍的，因此當各位控制其中一位主角的時候，各位大可以到其他候選人的房間跟她們聊聊，而且若好感度高的話，當玩者冒險完畢回到房間時，其餘兩人更會出來迎接玩者呢！隨著遊戲一直進行，本來空無一物的房屋會因著各人的嗜好而變得很有個人風格，例如ANEMEA的房間會佈滿植物、而LANAN的牆上則畫了三位候選人的畫像等，從這些佈置之中玩者可以看出她們的興趣，再投其所好的跟她們培養感情。





如何得到御使？－

角色在剛遊戲開始時便已擁有一個御使，各位需順利使用此御使後，才可以得到新的御使。在每次進行有關「塔之主」的試驗前，玩者都需接受一個控制御使的考驗，若玩者順利完成此考驗，而能力值又達到標準的話，就可以得到新的御使。可是由於每次出戰的人數皆有限，





因此建議各位還是集中訓練某一、兩隻御使會比較好，以免「周身刀、冇張利」。

終於到戰鬥－

每次戰鬥最多可派三人出戰(包括玩者)，當中除了御使之外，亦可以使用好感度高的朋友(假如他加入成為同伴)。不過，玩者只需要控制主角一人，其他的角色都將會有自己的意識，亦會自己作出行動，不需要玩者發出指令，正因如此一開始玩者所編排的位置十分重要。在戰鬥完畢後，除了玩者會升經驗值之外，御使及同伴的經驗值亦會有所提升。

敵人是誰？－



最後，總該介紹一下遊戲的敵人吧？此作的最大敵人雖然是伊利斯，可是各位應該沒機會跟他戰鬥。而平時的戰鬥，玩者的目的是消滅一種以野獸或昆蟲姿態示人的怪物，它們由伊利斯召喚出來，四處進行破壞，是令人類毀滅的其中一大因素。GP

Text by：悟空

HUNDRED SWORDS

DC

生產商：	SEGA
售價：	價格未定
容量：	GD-ROM
記憶：	未定
發售日：	發售日未定
1~4P／SLG／通訊對應	

Smilebit獨立後第一擊！

「Smilebit」相信大家對這名字都必會感到陌生，可能會以為這只是一間新成立的遊戲開發公司。其實「Smilebit」不是甚麼新成立的遊戲公司，她前身其實是SEGA屬下的「6研」，全句意思即是「第6軟體研究開發部」，因為SEGA實行將各個軟體開發部門變成獨立公司，所以「6研」亦因此而有了「Smilebit」這名字，而這隻以實時SLG為遊戲賣點的《HUNDRED SWORDS》就是她們獨立後的第一擊，究竟「Smilebit」能否以此作為自己打響名堂？



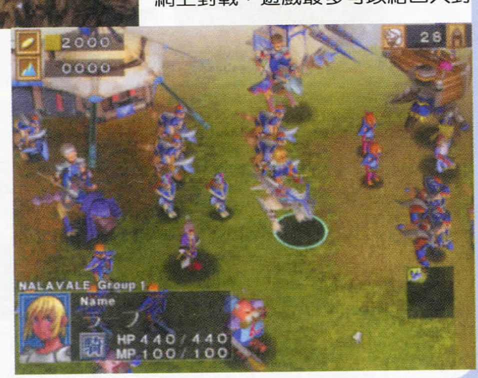


遊戲有何特別之處？

這隻《HUNDRED SWORDS》是前SEGA「第6軟體研究開發部」現獨立後改名為「Smilebit」的首隻遊戲作品。遊戲有數個特別之處去吸引玩家，首先是遊戲會以REAL TIME（實時）來進行，這種REAL TIME玩法與電腦遊戲《STAR CRAFT》玩法一樣，例如我方在進行策略時敵人也是同時進行著，這便是REAL TIME戰略的解釋、亦是遊戲第一個特別之處，第二是遊戲也可以像電腦遊戲般進行網上對戰，遊戲最多可以給四人對行網上對戰，而這四人對戰是可以變成二對二、一對三甚至四人互相對戰的玩法，這種一向只有在電腦才可玩到的玩法終於可以在家庭遊戲機上玩到，相信定能吸引一班玩慣電腦遊戲的玩家注意。







其他模式

遊戲除了能與其他玩家進行網上對戰外，本身也有其他遊戲模式，例如故事和冒險等模式，這些模式雖不能與其他玩家進行對戰或合作殺敵，但只有玩家一人時便可能要面對超過一個或以上的電腦向玩家侵略的問題，這絕對考試玩家的即時應變及戰術運用的能力。



嶄新的戰鬥系統

遊戲的戰鬥系統並非一般網絡對戰遊戲般只能讓玩者與其他玩家行軍作戰，因為遊戲除了實時戰略一環外其實她還加入了育成和戰術運用兩個功能，因為遊戲在出擊攻打對手或被對手攻打時，都是要準備各種資源和興建各種建築物作輔助及防守之用，筆者就簡單地介紹一下這個戰略四步曲。遊戲開始的第一步就是收集資源，資源即是雇用士兵的軍資及興建建築的材料，沒有資源是不能做任何事的，遊戲中的資源全部都可以在整個地圖上找到，但者時不明其收集方法；第二步就是興建據點，據點是用作訓練士兵或防止敵人一口氣攻進我方的根據地，在據點中玩家可以興建一些有防衛能力的建築，筆者估計應該會有類似防衛炮塔這種攻守兩用的建築；當建好了據點和士兵後便可執行第三步育成，育成即是向自己屬下的士兵進行各種的訓練，因為遊戲中士兵也分開很多種類，所以玩家便要按士兵的種類再配合適當的訓練方式；只要做過以上三步後便可進行最後一步，這步便是開始侵略，這亦不用多說，看看由自己訓練出來的部隊能否將敵人一舉消滅吧。







Text by：悟空

DINO CRISIS

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	未定
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	未定
發售日：	9月發售預定
1P／AVG／	

踩過界！恐龍侵襲DC！



PS的《DINO CRISIS》很多玩家也玩過，遊戲給與玩家的緊張氣氛非常濃厚，常令玩家透不過氣，恐龍的造形亦非常細緻，相信不是機能問題的話恐龍必定能給人更強的壓迫感，而當PS那邊《DINO CRISIS 2》已暫定在9月推出時，這邊終於宣佈約會推出DC版的《DINO CRISIS》，雖然只是第一集，但假若遊戲第一集推出後是受玩家歡迎的話，那推出第二集也是必然的事，所以現在先看看第一集的《DINO》與PS版相比下畫面比PS版的好多少倍。



遊戲故事



遊戲故事發生在某一年，一名很有才華的科學家在實驗中意外身亡，他一直對一種稱為「完全無汚染能源」進行研究，可惜研究還未成功本人已發生意外，假若他的研究成功的話那已被嚴重污染的地球應可到達另一個時代……三年後、一個為執行秘密任務的間諜潛入一個名叫「艾比斯」的小島，在島上那間諜竟然發現到一個驚人的情報：「應在三年前因意外身亡的博士竟然出現在小島上，還正在一軍事研究設施中進行研究。」政府對消息非常震驚，更立即發出要將博士「奪回」的命令，而執行這命令的便是遊戲的主角REGINA及另外三名隊友基路、力古和古班，四人都受過極嚴格的訓練，都是精英中的精英，就算在島上遇上任何敵人都可輕易對付；但今次他們遇到的敵人與過往的不同，他們在敵人眼中只是四件會動的食物，因為他們今次的應付的敵人是已絕種6億5百萬年的動物──恐龍！為什麼島上會出現這些史前動物？是否和那博士有關？一切一切在遊戲中自有答案。





角色受傷表示

遊戲中主角因為受到敵人的攻擊而受傷，但遊戲不像以往《BIO HAZARD》般有指標表示角色受傷程度，玩家只能從角色的動作看到是否受傷，如果是受傷的話角色會擺出一拐一拐的動作，這時最好幫她補充一下體力。



出血系統

主角除了會以動作來表現是否受傷外，其實是還有一種受傷狀態是不會顯示的，更危險的是當這種受傷到最後時主角會變成不堪一擊，這便是新的「出血系統」，而這狀況有點像《BIO HAZARD》系列的中毒狀態，在《BIO》時當主角中毒便要以解毒劑來將毒驅除，而《DINO》的「出血系統」便是主角有時會因被攻擊而受傷流血，這時便要盡快用止血劑來止血，否則過了一會主角便會變成「一擊死」的狀態。



期待續集移植

雖然今次推出的只是《DINO CRISIS》的第一集，但以DC的機能相信遊戲中的恐龍必會比PS版的更加真實，相信在第一集推出後不久第二集也會緊接推出。





Text by：悟空

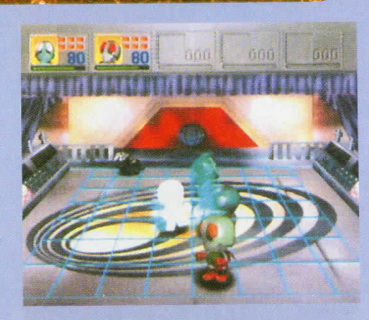
特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳 DC

生產商：	BANPRESTO
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	16 BLOCKS
發售日：	7月23日

1P／AVG／VGA BOX、震動PACK對應



英雄召集！冒險正式展開

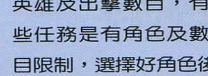


幪面超人、電腦奇俠、五勇士和天地雙龍這些與大家一起成長的特攝片英雄(25歲以上那些)，大家還記得他們嗎？將他們集結起來進行冒險的DC遊戲《特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳》於下星期便要推出，現在筆者就送上遊戲中三套特攝英雄的第一話介紹。

出擊前的準備



遊戲的玩法是逐個逐個任務去解決，玩家首先要選擇將會執行的任務指令，之後再選擇使用英雄及出擊數目，有些任務是有角色及數目限制，選擇好角色後便可出擊，當事件被解決後，便可繼續選下一個任務，而當一個任務被解決後遊戲是會出現另一個或以上的新任務。



幪面超人V3故事簡介

在街上突然出現謎之怪人四處進行破壞，幪面超人1號和2號收到情報來到ショッカー基地進行調查，但基地內卻空無一人，突然間二人在基地中受到炮擊，原來這是一個陷阱，是一個新的邪惡組織打算置兩位英雄於死地，幸好英雄們身手不凡避過了這致命的炮擊，但始終受到一定損傷，其後二人在另一處地方終於遇到負責這炮擊陷阱的怪人，因之前二人受到炮擊而受傷令到現在的戰鬥力大減，所以令二人陷於苦戰，幸好這時另一位英雄及時出現解決了二人的危機，而這英雄不是別人而正是他們的第三代「幪面超人V3」；就這樣三位幪面超人為了打倒這新邪惡組織而開始旅程。





◆三打一仲有得輸？

◆V3登場～～！



◆為何沒有空無一人？
◆甚麼？原來是陷阱？

電腦奇俠01故事簡介

電腦奇俠01得知宿敵腦魔打算破壞原子發電廠，為了阻止這破壞行動便隻身前往發電廠，幾經辛苦終於將想破壞的怪人打倒，但腦魔卻乘機逃脫，01當然不會給他再次作惡的機會，但追過去的同時卻發現這原來是腦魔設下的陷阱，01察覺時已發現四周已被腦魔的下屬包圍，雖然身陷險景但01仍奮勇作戰，最後終將所有敵人打倒，但本身亦已筋疲力盡，這時腦魔竟再次派出一名下屬打算取01的命，但01發覺這名腦魔下屬竟就是同被改造了身體的親哥哥！究竟01會有甚麼打算？親手將哥哥打倒？還



◆大哥！和我一起去戰鬥吧！

◆人多蝦我人少……



◆古古惑惑攪乜鬼！

◆打時打唔好打面唔該……
◆咁多個打一個？

五勇士故事簡介

五勇士之一的紅勇士因為收到有盜賊團在街上出沒的消息自獨自一人到街上調查，在調查期間果然發現到盜賊團的影蹤，之後更與他們打起來，但因為自己只有一人而對手有六人之多，紅勇士即時陷於苦戰，幸好其餘四位勇士及時出現替紅勇士解圍，集五人之力就算再多盜賊團他們也不會怕；五勇士追捕逃走的盜賊團時去到一倉庫，眾人在倉庫中發現一木箱，當想上前調查木箱時木箱竟自動打開，內裏裝著的原來是邪惡組織的機械人「犯罪ROBOT」，這樣戰鬥便繼續展開。GP

◆五人齊心唔怕你人多

◆木箱機械人？

deSPIRIA

Text by 痴心

DC

生產商：	ATLUS
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	使用BLOCK數未定
發售日：	預定9月發售
RPG	

帶你進入神秘的RPG世界

故事情節離奇詭秘的RPG《deSPIRIA》，其主要內容強調人類腦袋的思念能量，蘊含無窮的威力。能掌握這股所謂"MIND"的意念能力便能主宰一切，用以攻擊敵人和操縱對手的思想。遊戲當中還有引用一些關於宗教的事情，以教會及修士等名詞出現在遊戲故事之中，講述一些神怪及精神學上的不可思議現象，令人感到神秘莫測。一個內容很是古怪的遊戲，身為DC機主的你會否一試呢？



三大元素帶領遊戲的故事發展

透過能夠讀取他人內心世界的主角阿路亞(アルーア)之雙眼(即是玩者的角度)，描寫以精神為主導的奇異世界，運用嶄新和富有魅力的元素，敘說出故事中的主題中心「教會」及「意念能力」兩個系統。當中阿路亞所屬的「武裝侍女團」，其出生地「教會」在遊戲中占著重要的位置。玩者在開始遊戲前，應先清楚了解這兩個關鍵性的系統。

第一元素——教會

阿路亞的出生地...



在這影響大阪市中心各地的「教會」之中，阿路亞所屬的「武裝侍女團」的成員，祭司及信徒都在那裡生活。隨著故事的不斷發展，更多的人物會相繼出現。

◆ 在武裝侍女團中擔當情報工作的杜高(トウコ)，

教會中的人...



以教皇為中心結集眾多人物的教會，內裡每一個人的思想都大有不同，特別是統領信徒們的祭司，彼此之間也存著對立的關係，互相猜疑，勾心鬥角。某些人更組織小圈子，為著爭論MIND的意見而互相排斥。

武裝侍女團

俗稱"SISTERS"的武裝侍女團為了對抗教會，所以提起武裝隨時準備戰鬥。在這特別組織當中，各部門的專家都有自己一套的特長。暗殺專家阿路亞，善於情報處理的杜高，兵器專家艾爾娜(アイラ)，還有一般支援的普通士兵等，都反應出武裝侍女團裡人材濟濟，陣容鼎盛。



◆ 以全身紫色衣料所包裹的士兵。



◆ 管理侍女團的艾爾娜，是一個擁有激烈品性的女子。

第二元素——MIND DIVE

以「念力使用」為基本的行動是什麼？

所謂「MIND DIVE」是一種能夠干涉他人的精神或某一特定場所殘留著的思念。這種神秘力量不單只可將別人的心窩揭穿，更可將人家的感情加以抑制。遇上高技巧的對手時，使用MIND DIVE能夠把故事的情節改變。這樣一種奇異力量，聽起來也有點可怕呢！

使用DIVE時要注意的事項



MIND DIVE雖然神力驚人，但同時也有弱點。如果使用在精神已受破壞的狂人或屍體，當接觸到它們無秩序的思念，使出MIND DIVE的人會受到一定程度的傷害。

◆ 破壞了的精神思念，潛藏在無底的黑暗之中......

念力的使用無孔不入



◆ 削取他人的記憶！

受了意外的刺激而陷入緊張狀態的人物，使用DIVE可使其思緒感到恐怖，更甚者可令腦部記憶做成障礙。一種非常可怕的能力，如在現實生活中出現的話可不成了！

第三元素——MIND BATTLE

在以念力來決勝的戰鬥之中，主要有以下三種不同的指令給玩者選擇。

◆ MIND BATTLE指令畫面

阿路亞的攻擊

裝備了一種叫「擊針」的武器之後，對敵人的精神施以攻擊會有各種不同類型的效果。



◆ 使出強大的攻擊之後，結果會變成......

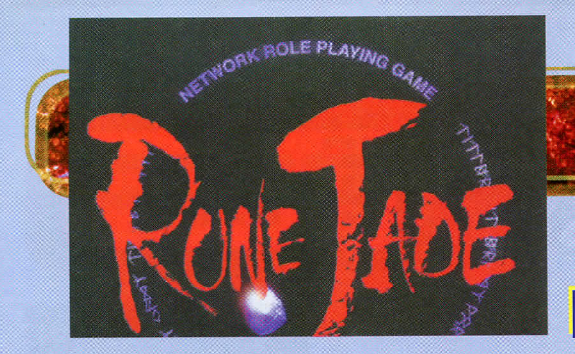
MIND之開放

利用開放出來的MIND給敵人一記強烈的攻擊。但使用這一殺著的話會把MIND消耗掉，所以筆者建議最好都是留在對付強大敵人時才使出這種最後手段。

MIND的替換

在記憶內的STOCK與玩者選取了的MIND是可以互相掉換的，而能夠攜帶的MIND數最多為6個。

◆ 獨特屬性的MIND，在開放出來的瞬間給予敵人強烈的攻擊，使其防護網也給破壞掉。



BY隨風



DC多人ONLINE GAME

ONLINE停不了－

DC有通訊對戰功能相信無人不知，而支援通信對戰的遊戲亦不少，可是真真正正的多人連線遊戲卻不多。而其中一隻多人連線遊戲－《RUNE JADE》本應於7月27日推出，而且已經接近完成的階段。現在竟然突然延期，玩者們又要慢慢等待了。

魔法與劍－

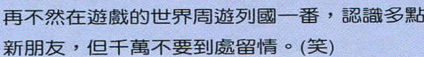


在這個世界中，科技並不發達，劍及魔法才是世界的主導。人類的職業不會是醫生或律士，而是隨時會生命危險的騎士、魔法師、武道家及忍者。每種職業的初期能力值各有不同，而且他們都有不同的技能，可使用的武器亦不同，可是卻有一個共通點，就是要在這危機四伏的世界中生存下去。因為這是幻想的世界，並不會有法律來保障各位的生命財產，自己的東西，只能用自己的雙手去保護。

充實的冒險世界－

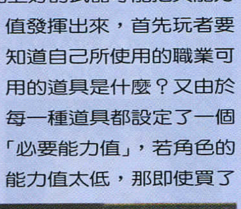


ONLINE遊戲的最大特色是自由度無限，基本上它不會以劇情來規限故事及玩者的發展，不過卻會不時加插著不少事件來讓玩者發掘。各位可以在郊外訓練經驗值，又或是跟三五知己一起到迷宮探險找寶物，再不然在遊戲的世界周遊列國一番，認識多點新朋友，但千萬不要到處留情。(笑)



武器防具不可少－





好的戰士，亦需配上好的武器才能把其能力值發揮出來，首先玩者要知道自己所使用的職業可用的道具是什麼？又由於每一種道具都設定了一個「必要能力值」，若角色的能力值太低，那即使買了多強的道具亦只是白白浪費金錢，因為根本未能使用。最後，當角色的能力值提升到一個地步，現在所使用的道具已經不能各位的滿足需求，可是又不想購買新的道具，便可以選擇加工來提升道具的質數。當然，以上所有的項目都需要用到金錢。



遊戲開始－



遊戲剛開始的時候，第一件要做的事當然就是建立新人物啦，設定好名字及職業等資料就可以開始遊戲了。要留意的是每個職業以及其性別，都會影響到角色的初期能力值，當然往後可訓練的內容亦不盡相同。不過若玩者有興趣的話，也可以比較「異常」的方法來訓練人物，例如騎士系的人專攻魔法，有可能會出現一個魔法很利害的騎士呢！

各角色的初期能力值－

職業								
	男騎士	女騎士	男魔法師	女魔法師	男武道家	女武道家	男忍者	女忍者
筋力	35	35	20	15	25	25	25	20
生命力	25	20	20	20	40	35	20	20
魔力	15	20	25	35	15	15	20	25
速度	25	25	25	30	20	25	35	35

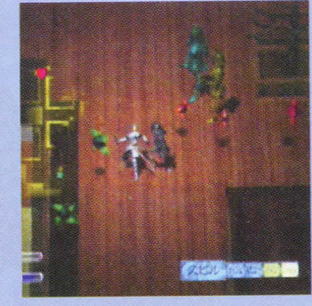
落力戰鬥不甘後人－





在此作中玩者必需靠著戰鬥來提升自己的能力，以及賺取金錢。在戰鬥的時候，除了直接攻擊外亦可以使用魔法來攻擊敵人。魔法方面，分為回復系、攻擊系以及補助系，每種戰鬥可修得的魔法皆不盡相同，其中就屬「魔法師」最容易修得魔法，而且更可以修練專屬魔法。而在補助系魔法中，又有一種魔法的用途最有效，它可以在戰鬥中幫助玩者逃脫，非修不可。

齊來加入「大家庭」－



在遊戲中將會設定了很多不同種類的集團供玩者選擇，例如是依照職業種類而創立的劍技集團、影之集團等，又或者是為興趣而創立的「魔物俱樂部」(專門研究怪物)等共15個集團，各位可憑著自己的喜好加入喜歡的集團。若果遊戲中的集團都不能滿足玩者的要求，而玩者的能力值又夠高的話，可以考慮自己創立一個新集團，又或是加入其他玩者的集團。GP

ETERNAL ARCADIA

エターナル アルカディア

TEXT：小悠

DC

生產商：SEGA
售價：6800日圓
容量：CD-ROM X 2
發售日：9月14日發售予定
記憶：27BLOCK
RPG/對應VGR及振動手掣

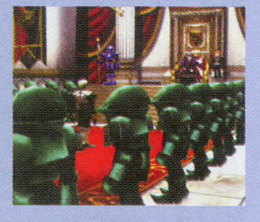
天空的大航海時代

這個《ELENAL ARCADIA》是一隻戰略味道十分重的RPG遊戲，加上非常細緻的背景舞台，有點像空中的大航海時代。這遊戲不單止着重玩者的角色，也很着重玩者的國家，好像SLG的《三國志》系列，必須顧及國家的兵士、生產和統率力。今次筆者介紹遊戲中的強國・巴魯亞帝國。



巴魯亞帝國必勝的4大法則

1）訓練充足的士兵



支持著國家強大的根基便是這班受過訓練的兵士。一個國土十分貧乏的著國家，以軍事力重視的政策發展出來的帝國，兵士的訓練質素當然十分之高，每個人的戰鬥力雖然有差距，但全體的水準保持得不錯。

2）生產黃之月煌石



黑雲受到黃之月的天輝影響，會防礙農作物的成長。但是也因為長期受到黃之月的照射，有許多月煌石降下巴魯亞國士。得到月煌石的力量國家發展出來的電力，令全國的文明Level大幅度提昇。當然帝國也會利用這些力量去建立軍事力，所有帝國的戰艦也以鋼鐵製造的。

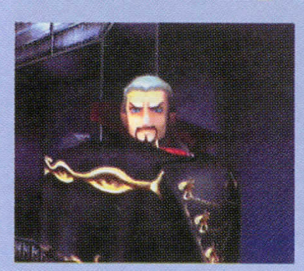
3）強大的統率力



強國巴魯亞的總指揮官是著名的帝國宰相卡路斯昂。優秀的兵士和強力的武器操縱在他手中，便能發揮出120%的實力。

4）無敵的艦隊「亞爾瑪達」Armada

得到了黃之月煌石的力量，巴魯亞帝國建造了七艘強力的戰艦，令這強國的軍力大大提昇。以這壓倒性的力量為中心，組成大戰艦隊Armada。軍隊的總指揮官，加上5個提督一共6艘戰艦，還有一艘旗艦，這便是其他以木製造的飛行戰艦不可能相提並論的實力！



Armada的總指揮官，代表著巴魯亞帝國的象徵

卡路斯昂與薩比多號



率領Armada的旗艦與其他5位提督，是巴魯亞帝國的大宰相。卡路斯昂的薩比多號是個攻擊和防守也十分平均的天空戰艦，能在多次大戰中也可以沒有什麼厲害損傷，是巴魯亞帝國首屈一指的戰艦。

高貴的第一艦隊，純白的天空戰船

艾爾科遜與基古那斯號



Armada的第一艦隊，艾爾科遜的基古那斯號全個船身也是塗上純白色，以金色塗邊，高貴而奪目。提督艾爾科遜是出身於帝國的名門世家，性格沈著冷靜，是個出色的軍事人才。

鐵壁的第二艦隊，深啡的空中城堡

古利哥利奧與阿利加號



第二艦隊古利哥利奧與他的鐵壁・阿利加號，雖然是屬於舊式的天空戰艦，但是它的裝甲是非常之厚，擅長防衛戰。而古利哥利奧也有「鐵壁之提督」的別號。

勇猛的第三艦隊，青藍的天空飛龍

比歌羅與多拉戈號

第三艦隊的是比歌羅與他的天空炮擊艦・多拉戈號。於Armada之中是擔任攻擊敵人的工作，擅長長距離炮擊戰。大艦巨炮主意具體化的形象，它的主力武器比歌羅炮有一擊破壞三艘戰艦的能力。

平靜的第四艦隊，緋紅的情報中心

比莉莎與尼古斯號



第四艦隊的比莉莎與她的情報研究所・尼古斯號，在Armada之中是擔任收集情報的工作，擅長情報戰的比莉莎每一場戰鬥也是不勞而勝的。但並不代表它的戰鬥力弱，尼古斯號裝備了威力強大的「煌術彈」，不容忽視的啊！

謎一樣的第五艦隊，深綠色的炮台

迪・羅哥與卡美尼奧號



熱愛火器和機械的機械狂迪・羅哥提督與他的卡美尼奧號是Armada第五艦隊。和第三艦隊比歌羅的多拉戈號同樣，是擔任攻擊敵人的工作，擅長長距離炮擊戰的類型。但是其他有關迪・羅哥的事情便不知道了。GP

Text by：悟空

F355 challenge™

F355チャレンジ

最後通牒……NETWORK RACE對應!!

DC





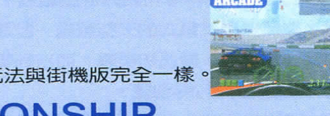
在眾多DC暑期作品中，相信最受玩家注目的必會是鈴木裕先生的賽車遊戲《F355 challerage》莫屬，此作最初在街機推出時受到極高評價，其後宣佈會推出DC移植版時亦受各地玩家很高的注意；而筆者在數期之前已為大家簡單介紹過遊戲的基本資料，今期就在遊戲推出前來一個完全透視，希望大家對遊戲有更深入的了解。

全新遊戲模式



這隻《F355 challerage》與一般賽車遊戲不同，因為遊戲中跑車的有資料都是向真正的法拉利跑車收集，就連擁有法拉利跑車的車主在試玩後都說遊戲與駕駛真正法拉利一樣，只是不能駕到街上而已，由此可見遊戲的質素；而今次將會完全移植的DC版除了完全移植外也會增加多個原創模式，現便為大家介紹。

DC版全遊戲模式



ARCADE

參考街機版製作的街機模式，玩法與街機版完全一樣。



CHAMPIONSHIP

像現實世界的賽車比賽般，整個賽事有六條賽道，以點數制來分配冠亞季順序。

SINGLE PLAY

與ARCADE玩法相同的模式，但這裏卻可以進行無時間限制的TIME ATTACK，而且更對應CAR SETTINGS中所有改變。



VERSUS PLAY

以上下分割畫面來進行二人對戰。

CABLE VERSUS PLAY

可利用對戰線來進行二人對戰。

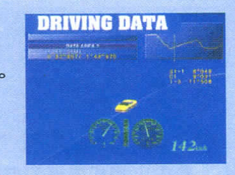
NETWORK RACE

在此可使用主機的上網機能作出網上對戰（下文自會介紹）。



CAR SETTINGS

可以將跑車七個地方自由進行更改，更改後更可以在SINGLE PLAY中進行測試。



DRIVING DATA

玩家可在此看回遊戲時所有行走資料的地方。

HOME PAGE

可到遊戲的專有網頁觀看遊戲的一切資料，更可將玩家自己的行走記錄登錄到這裏的RANKING榜，看誰是世界第一。

最新元素──「八人網上對戰」



遊戲另一吸引人的地方，玩家可在NETWORK RACE與其他地方的玩家進行網上對戰，而且今次不只是一對一的比賽而是可以最多八人一起進行比賽，不過雖掛著八人網上對戰的口號，實際情況只是將其他車手的資料取得後再進行REPLAY而已，與網上八人對戰的句話是有點出入，以下是網上對戰的方法次序

1.INTERNET接駁

要進行網上對戰首先就是要接上遊戲的專用SERVER，玩家在「NETWORK RACE」中進行上網，但要注意的是所有CAR SETTINGS是不能使用的，這是開發者希望所有人能以相同條件進行比賽。

2.賽道&等級選擇

當成功接駁到遊戲網頁後便可選擇賽道和賽道等級，玩家可選擇一條自己喜愛或自己最拿手的賽道來進行比賽。

3.等待

設定好一切後跟著便是等待有足夠的參賽者進行比賽，假若登錄人數過多的話電腦會自己分開2~16人進行個別賽事。



4.排位賽

當有足夠人數開始後比賽便正式開始，首先是要進行次序排列的排位賽，所有玩家要個別進行一圈賽事來決定正式比賽的排位，當然時間越短所排的位置便越前，對比賽必較有利。



5.正式比賽

取得排位後便會正式開始比賽，不過玩家是不須親自控制的，因為這時SERVER會將其他車手的資料送到玩者的主機中，待傳送完畢後主機會與SERVER脫離連線，之後到第六步。



6.模擬賽事

當主機與SERVER脫離連線後主機便會將之前得到的資料進行一次模擬賽事，模擬完畢後便會播出賽事的REPLAY，玩家可以從REPLAY中看到賽事的結果，亦可自由選擇不同角度觀看賽事，這便是遊戲的網上對戰。

WWF WRESTLEMANIA 2000

WWFレッスルマニア2000

Text by 痴心

N64

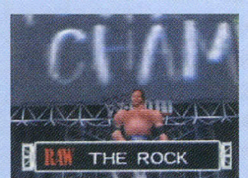
生產商：	ASMIK ACE ENTERTAINMENT
售價：	8800日圓
容量：	卡帶
記憶：	付有BACK UP機能
發售日：	預定9月15日發售

ACT／對應CONTROLLER PACK／對應震動PACK

世界摔角聯盟在N64上登場

各位若然家中電視天線有安裝到某衛星頻道，相信也一定看過美國職業摔角大賽WWF(World Wrestling Federation)的賽事。而在美國WWF可以說是風靡全國，電視收視率極高，平均超過3000萬人收看，成為每一個家庭茶餘飯後的一大話題。以WWF為主題的遊戲《WWF WRESTLE MANIA 2000》，在美國的銷售總額已經超過100萬以上，現在推出的日本版，肯定再次掀起熱潮。

摔角迷的喜訊

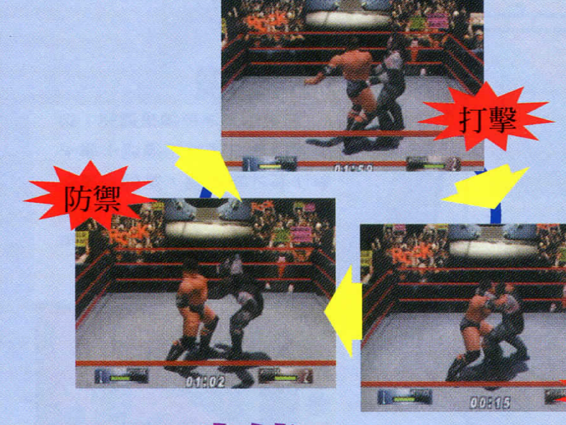


◆ THE ROCK出場！

據Asmik的開發部透露，遊戲現階段的開發程度已接近100%。GAME中操作方法和早前推出的《VIRUAL PRO-WRESTLING 2》相若，簡單的系統，多個人物和多姿多采的招式一一進放進遊戲內。一些WWF最受歡迎的摔角手如STONE COLD及ROCK等亦會紛紛出現遊戲之中，各位摔角迷敬請萬勿錯過啊！

打擊、貼身、防禦

遊戲的基本系統可分成三類，分別是打擊、貼身和防禦。這三種技術都有著它們的優點和短處，互相制衡。打擊的招式可克制試圖貼身的對手；貼身攻擊對付防禦的對手能夠使出強大殺傷力的投擲技；而防禦就能將對方打擊的拳腳招數逐一擋格。



EDIT功能

這遊戲跟《VIRTUAL・PRO-WRESTLING》一樣，可以將GAME中原先設定的人物加以自行改造，成為獨一無二的摔角手。玩者可把人物的名稱、體型、服裝、技巧、攻擊力及防禦力等隨意EDIT，創造出一個獨一無二的摔角手。


◆ 面孔、服飾、以至武器等細節都可供EDIT。

GAME MODE

遊戲大至可分為5大項目，全部都是參照真實電視上WWF的各項環節而移植的。包括ROCK和STONE COLD等著名摔角手，一共有57個選手可供玩者選擇，在擂台上一顯身手。

Exhibition



◆ 摔角手在堅硬無比的鐵籠罩著的擂台上作賽，常常將對手撞向鐵罩作出猛擊！

以最簡單直接的一場賽事來決勝負的遊戲模式，有4種不同賽事可供選擇，分別是SINGLE MATCH、TAG MATCH、3 WAY MATCH、還有WRESTLE MANIA最激烈的賽事CAGE MATCH。筆者最為喜歡的項目要是CAGE MATCH。因為在密封的鐵籠裡作賽特別刺激，而且還可把對手推到鐵網施以強烈的撞擊！。

Road to Wrestle Mania

這模式是根據WWF一年的比賽循環，由4月開始賽事的模擬體驗遊戲。由每星期均會進行的項目"RAW IS WAR"和"HEAT"，至到實際決勝負的"Wrestle Mania"跟"ROYAL RUMBLE"的大型賽事。把WWF內各種不同殊榮的腰帶取得，最後向著世界冠軍寶座的目標而邁進。


◆ 在WWF內常常看到的戲劇性的故事，在遊戲中亦可觀賞得到。

KING of the RING

由最少3人至最多16人參戰的TOURNAMENT賽事模式。TAG MODE亦可容納總共16組隊伍參賽。高手雲集的WWF擂台上，究竟誰可擊敗眾多對手，在激烈的TOURNAMENT戰中獲勝？


◆ 如果玩者沒有選擇足夠人數，電腦便會自行挑選參賽者。

Royal Rumble

在擂台上可同時間給4位摔角手作賽的項目稱為Royal Rumble。給擊敗的選手須要離開擂台，而同時新的選手便會接替登上擂台挑戰。摔角手一個接一個地上台落台，此起彼落，最後能夠擊敗眾多對手，依然屹立不倒地站在台上的便是勝利者。在OPTION畫面中，玩家也可選擇選手被擲出擂台便即時當擊敗的模式。



Pay Per View

Pay Per View在電視上是一種須要付錢才可收看的節目，當中的內容都較平常看到的賽情更加刺激，打鬥更為劇烈。正因如此，相比起一般免費賽事來說會更為精彩。在這模式中，玩者可自由選擇比賽日期及會場。在一個大會裡，最多可進行15場賽事，而摔角選手還可以為自己的賽事作宣傳呢！



TEXT：小悠

MARIO STORY

PS

生產商：	任天堂
售價：	6800圓
容量：	未定
發售日：	8月11日予定發定發售
記憶：	未定
RPG/對應振動手掣	



超級瑪莉奧世界再度降臨

自N64初登場的時候推出的隻SUPER MARIO系列遊戲後，很久也沒有再發表過這系列遊戲的了。而近來任天堂的軟件也多於在Game Boy上推出，另外也集中於Poket Monster的發展，除了推出遊戲軟件外，也有許多有關遊戲的玩具推出市場，令近來任天堂的業務也扁在Poket Monster上。不過任天堂於今個夏天便推出兩個SUPER MARID系列的遊戲於N64之上，分別是《MARID TENNIS 64》和這個《MARIO STORY》。超級孖寶兄弟一向以ACT過版形式的遊戲為主，而今次卻以RPG形式登場，會不會給大家一個新鮮的感覺呢？不如先由筆者為大家介紹一下當中的世界設定和登場人物吧！

好比童話般的世界設定

這個是《MARIO STORY》的世界，叫基洛哥世界，在故事序盤會有4個城鎮登場，包括基洛哥鎮、古利村、洛哥洛村和卡拿卡拿鎮。位置也顯示以下的地圖上。在這世界的中心便是基洛哥鎮了，是這世界上最大的城鎮。除了城鎮還有其他冒險目的地，例如北面的星之丘、東面的卡拿卡拿沙漠和中部的基洛哥城遺跡。現在便由旅程的起點說起吧！

星之丘

基洛哥城遺跡

瑪莉奧之家

MARON ROAD

BOKA BOKA ROAD

洛哥普羅斯之道

哥斯哥斯山

卡拿卡拿沙漠

古利村

這個是故事開始時瑪莉奧出現的村莊。而這條古利村是瑪利奧最初的同伴小磨菇家族居住的地方來，所以整條村子也是小磨菇。在村中有一個小磨菇長老，他對所有基洛哥世界生存的怪物也十分有認識的，玩者能在仔那兒拿到瑪利奧專用的鎚子。

◆這便是充滿小磨菇的古利村了。

洛哥洛哥村

基洛哥城東面的一條小村莊，住滿了許多NOKO NOKO。原本和平的村莊卻被敵人所入侵，玩者在為村民趕走他們後便會得到NOKO NOKO的加入成為瑪利奧的同伴。



◆取回洛哥洛哥村的和平呀！

卡拿卡拿

若果由基洛哥鎮來這兒，必須要以汽車或鐵路橫過卡拿卡拿沙漠才能到達，是個沙漠中的城鎮。充滿田園鄉郊的風情，物價也比其他地方的平宜，是因為鄉郊的關係嗎？



◆在沙漠也找到其他RINOBEO(花菇人)的模樣。

基洛哥

基洛哥鎮是全個世界最大的城鎮，位於世界的中心地區，是所有目的地的出發點。除了是交通重鎮之外，它也是文化和政治中心，在鎮的中心部份是基洛哥城。不論是道具屋、商店和旅館也能在這裏找到，還有郵政局、車站和港口這些冒險欠缺不了的東西都在城中可見，不愧為世界的中心。

◆在旅店「KINOBEO HOUSE」中住了不同種類的生物。



◆鐵路和港口是邁向東方沙漠和南方海島的起點。

人物介紹

在進入《MARIO STORY》的世界之前，當然要為大家逐一介紹一下今集登場的角色喇~有主角的瑪利奧、也有他的同伴們，還有魅力四射的奸角大魔王捉拿的公主。現在便來介紹一下在故事序章中登場的角色們吧~這裡的是第2版途中加入的同伴們，而他們各自有特殊技能，能按不同的情況對玩者作出幫助。每個角色也有他的技能指令，有點像ACT的動作指令。每種技能也有攻擊力的基本值，當技能被充份運用時便會升級，所以同伴中最弱小的技能，可以和瑪利奧配合成為很強的組合技倆。



◆冒險中會有不同的角色加入。



◆在戰鬥中許多不同的技能支援瑪利奧的。



瑪利奧

相信不用介紹也知道他是這遊戲的主角，是SUPER MARIO世界的英雄。今次為幫助比芝公主，以勇氣和智慧向大魔王古巴挑戰。裝備不同的用具有不同的攻擊效果呢！主要有跳躍技能和用來鎚打攻擊兩種。



KAMEKI(甲龜)

十分擅長使用滑行攻擊的NOKO NOKO族成員。在迷宮中能出按出甲微去按掣或奪取寶物。於戰鬥中有不少全地面攻擊技能，需要瑪利奧配合才能攻擊。當敵人大量出現時便會不用慌張了。



KURIO(小磨菇)

是個對什麼事物也非常熟識的小磨菇，當玩者去到不同的地方，他仔會教玩者不同的情報，例如當地的城鎮、出沒的怪物、冒險的地點等等。在戰鬥中他的技能可以讓玩者知道敵人的弱點和HP多少，是大分便利的技倆來的。初次看到的敵人別忘記使用一次哦~



PARETA(飛龜)

擅長在空中戰鬥的PATA PATA族的成員，在郵局當飛行傳送工作的飛龜。他各種的技能也十分便利玩者的，在迷宮中他能短暫地帶起瑪利奧飛行，在拿一些高處的寶物時，和擴詔大峽谷十分有用。而在戰鬥方面也不比PANKI弱，他能在空中對準敵人用急降下攻擊，威力十分強大，是非常重要的同伴來。



PENKI(爆彈人)

是個擅長在敵人面前作出爆炸的女孩子。她和其他爆彈人不同的地方是全身粉紅色。在迷宮之中有將敵人單體炸掉的技能，也有令敵人全體爆發時玩者能以連打來增加破壞力！是對付防禦力高的傢伙時必用的同伴來。

操縱比芝公主去幫助瑪莉奧進行冒險

於基洛哥城被大魔王古巴捉走的比芝公主，當玩者在故事來到她身上時，玩者便能控制她來行動。比芝公主的行動和劇情，是會影響到瑪莉奧的。有許多十分重要的道具、寶物和情報也必須要她來在大魔王的城堡收集的。當她成功後玩者便需要依賴在城堡中遇上的同伴，幸運星・迪克來跟外界的瑪莉奧連絡。其實星之子迪克是比芝公主在古巴的城堡中，祈求人們幫助時，聽到她的聲音便出現了。可是她許的願望是「奪回古巴手中的星之杖」，這麼困難的願望是實現不了的……之不過，迪克答應了公主替她與瑪莉奧通消息，於是乎他便和比芝共同行動。GP







TEXT：小悠

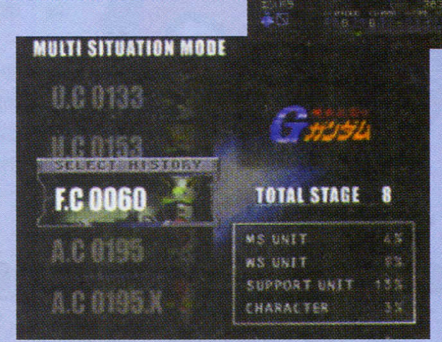


PS

製造商：BANDAI
售價：未定
發售日：夏季發售予定
容量：CD-ROM X 4
記憶：未定
SLG / MEM / 對應振動手掣

發售前夕的介紹總結篇

距離發售日期越來越近了，不知道大家是否等得很心急呢？這隻被稱為G GEN系列中最強的作品，集合了前作幾種不同的機能，加上新增加的MS、系統、人物和故事，令人感覺到各方面也十分細緻呢。不知道這個「F」是否和之前於SS上推出的機械人大戰F一樣，代表著「FINAL」呢？還是和它一般，最後會出現一隻G GEN-α？這樣子的話會十分有趣的。今次除了改變新的OPENING外，其他的名場面CG也有大幅度調整，比上一集收錄的CG動畫數量增加了不少。另外戰鬥畫面下過一番苦功的，作戰時是完全充滿壓迫感的。現在便由筆者來總結介紹一下吧！



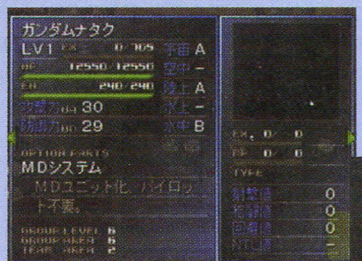


這個是G GENERATION-F獨有的新戰鬥系統來，稱為「MD SYSTEM」。MD SYSTEM基本上是一個無人駕駛的指令式戰鬥系統，玩者只需要在機體的OPTION PART上加上一隻叫「MD SYSTEM」的東西，再進行編組，把裝置了MD的機體配置在一隊之中，這樣它便能出場戰鬥的了。這個無人駕駛的戰鬥系統，是在《新機動戰記GUNDAM WING》中，OZ組織開發的一種戰鬥系統，以AI代替人來操作，配合指令發出人（隊長機）作戰。而在這遊戲中的操作也差不多，只需要隊長機發出指令，他旗下的MD機體便會自動向目標攻擊。無人機體的經驗值會由操縱它們的隊長機獨得。



任何機體只要在OPTION PART中裝備了「MD SYSTEM」也能有以上效果的，使用了MD的機體會以「命令」代替原本駕駛員的指令。一個駕駛員能操縱多部機體，不單止能節省了不足的高級駕駛員，也能使他們升級的速度大大增加。加上使用無人機體有許多好處，例如沒有情緒上的影響，也沒有指揮範圍的限制，在作戰上自由度十分高，再加上這個系統的機體Level是按照指揮它們的隊長而作出改變，駕駛員提升，MD的能力便會越高。但是MD SYSTEM也不是全無缺點的，例如它們是不能運用意去操縱浮游炮的，也不能使用有關人類情緒的系統，戰鬥能力再高也有一定限度。





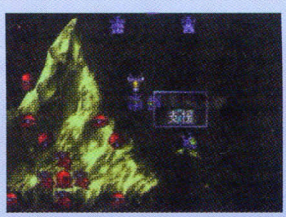


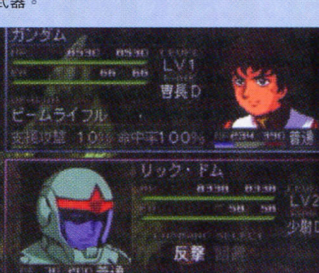
BATTLE

G GEN-F的戰略性於今集也有進行提升，除了原有的戰艦支援射擊系統、小隊指揮能力的提升和剛才介紹的MD SYSTEM外，今次增加了一項特別的攻擊系統，便是「組合攻擊」了。這個「組合攻擊」的系統能使用兩部機體主同時向一個敵人進行攻擊。攻擊的模式有點像戰艦的支援射擊，在我方的同伴行動時，假使有其他同伴在旁邊，攻擊的時候便會出現一個單體攻擊或支援攻擊的指令，當玩者選擇了支援攻擊後，攻擊時便會有顯示角色的命中率和支援角色的命中率，攻擊便會跟戰艦一樣，先是支援射擊，後再是角色的主要攻擊。不過這種組合攻擊不能使用在支援範圍以外的地方，還有支援的角色是不能以格鬥系的攻擊，所以是沒有雙重斬擊這種情況出現。




◆ 阿寶進入了攻擊的畫面，正在選擇武器。


◆ 在同伴之中有人可以為阿寶作出支援。



◆ 顯示出阿寶的命中率和支援角色的命中率了。


◆ 去吧！雷射大炮！

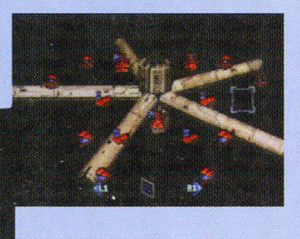


◆ 敵人在中了雷射大炮的炮擊後再中阿寶一鎗，重傷。

MAP

今集的《G GENERATION-F》不但著重於MS戰略上和系統上的改革，也將每一場戰鬥舞台的背景大幅度強化。例如在故事中出現的宇宙聯絡基地、衝落地球的亞古捷斯小惑星、還有在所有GUNDAM FIGHTER面前出現的超巨大魔鬼高達也是充滿迫力的。





UNIT

每一輯《G GENERATION》也有原創的機體登場，當然今集也不例外。現在公佈的有兩部機體是《G GENERATION-F》原創的，包括PHOTO TYPE的卡碧尼和薩史巴爾。先介紹PHOTO TYPE卡碧尼吧。相信有看過「Z」和「ZZ」的朋友也知道卡碧尼是亞古捷斯綽政，哈曼．嘉專用的愛機來，而這個便是卡碧尼的試驗形MS。設計是以愛美號為藍本再加上四肢而製造出來的，也是為新人類部隊而準備開發的MS。全淺綠色的機身也是參考愛美號而噴上的，基本的性能和卡碧尼沒有太大的差別，也是以浮游炮和激光劍為主。機動性相當不俗，對敵人有感知能力，但是要新人類（New type）才能真正發揮它的實力。

薩史巴爾是「V」一劇中，薩卡斯帝國開發裝備了米洛夫斯基槽的MS。命令開發的是達斯羅，原本是為了花拉而設計的，可是花拉在對V 2 GUNDAM的一戰中不幸身亡，所以這部MS沒有在歷史的舞台上出現便埋藏在黑暗之中去了。薩史巴爾不論在性能上和設計上也跟V GUNDAM十分相似，特別在那米洛夫斯基槽的增幅裝置，在使用時和V GUNDAM一樣會產生出像「光之翼」的東西。機動性能和V2 GUNDAM相提並論，而武器方面不像V2那麼全身上下也大型火器，取而代之的是攻擊能力同樣厲害的浮游炮。這種輕裝著重機動性的MS十分之有卡碧尼的影子。GP



PS PS2 DC N64

TEXT：小悠

ROCKMAN X5

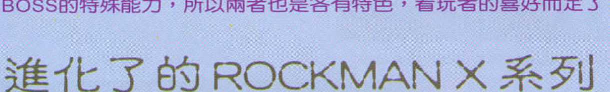
ロックマンエックス

PS	
生產商：	CAPCOM
售價：	價格未定
容量：	未定
發售日：	未定
記憶：	未定
ACT	

最強拍檔X與ZERO再度登場!

CAPCOM的動作遊戲之中，最為有名的便是這個《ROCKMAN X》系列。今次的第五輯不但在畫面上作出質數的提升，還有於遊戲性方面也POWER UP起來，人十分期待它在何時公佈發售日期呢。而基本系統方面和前作差不多，同樣是有兩位主角讓大家選擇，他們當然就是最強組合的X和ZERO了。在ZERO在上一輯正式成為了玩者可選擇使用的角色後，筆者一直也喜愛於遊戲中使用ZERO，他的激光劍攻擊不但強力，而且又豪快又帥。但當然X也是十分強的人物來，遠距離攻擊「X BASTER」威力是不容置疑的武器，還有他每戰勝一個BOSS便會得到那個BOSS的特殊能力，所以兩者也是各有特色，看玩者的喜好而定了。現在便由筆者來為大家介紹一下X5的新系統吧!

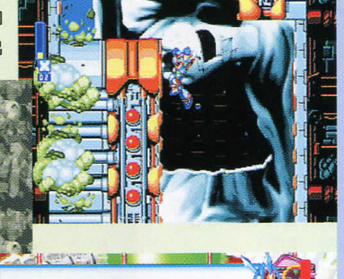
New Game Express



進化了的 ROCKMAN X 系列

時間是公元21XX年，於宇宙的月面軌跡上其中一個太空殖民星，不知道被某些人所占領，而它與地球作出





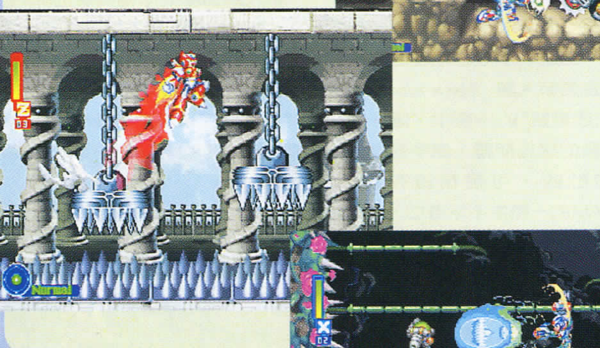


正面衝突起來了，世界面臨一個史上最大的地上浩劫。為了阻止這場大災難的發生，X和ZERO決定潛入殖民星追查事情的來龍去脈，並要停止這個可怕的計劃。

新人物動作追加

玩者使用的角色有新加了不少的動作，這也是今集X5的特色之一。而加入的也是一些十分實用的行動來，好像突進攻擊和爬牆等等也是這類型的動作。新加入的角色動作使遊戲的耐玩性加強了。



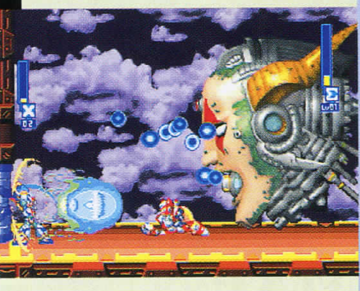


角色能自由作出選擇

這個是《ROCKMAN X5》的特徵之一，便是能夠任意使用X或ZERO進行遊戲。和前作最不同的地方是在一版面和一個版面之間，玩者能更換人物上場作戰，這樣不但可以







提高遊戲的戰略性，也能夠加強版面攻略的難度，令玩者掌握一下如何去運用二人作出配合過版。另一方面，X一開始時是會穿上前作的全裝甲進行戰鬥，看來X也真的強化了不少。

CLEAR TIME 是一個重點

今集的X5於每一關也有設定CLEAR TIME。玩者完成版面的時間會影響到以後的劇情發展。所以玩者以不同的時間完成遊戲便會有不同的ENDING出現，多玩幾次也不



會太過沉悶。當然越快的時間去完成遊戲，劇情的ENDING越完美。

Text by：悟空

宇宙戦艦ヤマト 英雄の軌跡

生產商：	BANDAI
售價：	2800日圓
容量：	CD-ROM x 1
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	9月20日發售預定
1P／SLG／DUAL SHOCK對應	

經典動畫「宇宙戰艦大和號」相信年齡超過20以上的朋友都必定看過這套出自漫畫家松本零士筆下的著名作品，而在PS以此作品為題材的遊戲已經推出過兩隻，分別是「遙遠之星」和「愛的戰士們」，因為兩集都得到外界的好評，廠方便決定再推出其系列的第三集，今次的題目是「英雄的軌跡」，現在就由筆者為大家介紹此作品。

宇宙戰艦大和號~英雄之軌跡~（暫稱）

大和號系列的最終資料集

第三輯的故事——永遠的芝娜

今集大和號的故事是圍繞著在第一輯也有登場的女角——「芝娜」，芝娜是大和號第一輯中一個重要角色，她的身份是大和號宿敵「迪斯拉總統」的女兒。芝娜天生擁有一種能知道別人思想的能力，但是這能力卻為她帶來與母親美娜兩人被放逐到邊境的惑星中生活。而第三輯的故事是講述大和號等人因被幻覺所迷惑，在幻覺中眾人竟然看到已經死去的古代守和當年與沖田艦長一起戰鬥的船員，在像真又像假的幻覺中眾人知道那班船員因為怨恨沖田艦長當年放棄他們而陰魂不散地纏繞著眾人，因為受幻覺影響大和號在不知不覺間來到了芝娜兩母女被放逐的星球，究竟眾人會遇到甚麼事呢？



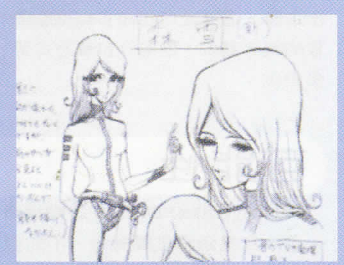
與前作一樣的玩法

今集的遊戲玩法與前兩集一樣，都是控制大和號將來襲的敵艦消滅，而控制方法也是一樣，而除了艦隊戰外，上兩集有時曾經出現過角色走出艦外在星球進行探險的3D模擬戰鬥，相信在今集中也會有相信的玩法。

絕對珍藏的資料集

其實今集的賣點並不是遊戲的故事，而是在遊戲碟中關於這套動畫的資料集，當中的資料是非常珍貴的，包括有從未向外界公開過的PS版大和號的各種DATE及由松本零士親手畫出來的人設手稿，可見資料異常珍貴，而且遊戲只售2800日圓，對一班宇宙戰艦迷來說這絕對是超值。

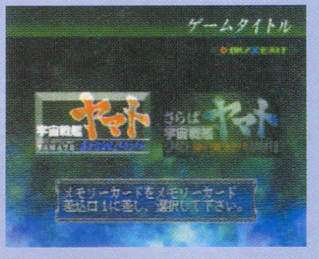




完全SAVE DATE

除了有非常值得收藏的資料集外，碟中亦收藏了前兩集「遙遠之星」和「愛的戰士們」的全版數SAVE DATE，玩家可以用碟中的記錄玩回前兩集作品任何一版，即是可以立即玩兩集的最後一版再重溫遊戲的爆機片段，相信這亦是玩家必要收藏的理由之一。

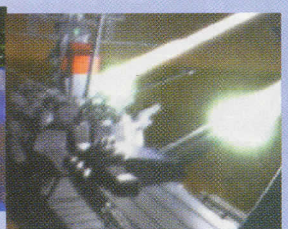




收錄了超過100分鐘的影片

除了以上兩點，遊戲還有一大特點給玩家一個非買不可的理由，就是碟中收錄了上集「遙遠之星」的動畫短片，而且影片的收錄時間更超過100分鐘以上，有了以上三點屬於宇宙戰艦迷的你還有甚麼藉口不買？





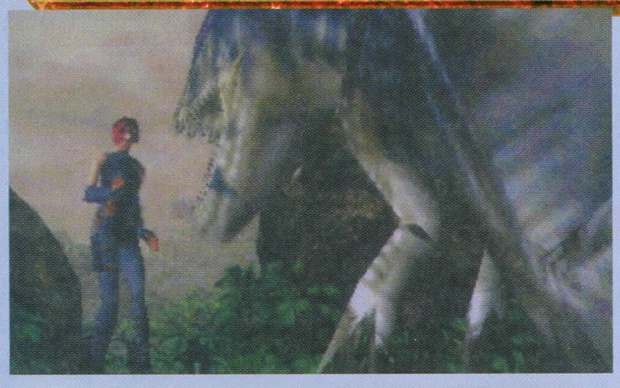
PS PS2 DC N64 New Game Express

Text by：悟空

DINO CRISIS 2



生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM x 1
記憶：	1 BLOCK
發售日：	9月13日
1P／AVG／DUAL SHOCK對應	



恐龍危機再現PS!!!

在上年名廠CAPCOM推出了以恐龍為題的AVG遊戲——《DINO CRISIS》，作品在推出後瞬即引起一陣哄動，遊戲採用了玩家熟悉的《BIO HAZARD》控制系統，令玩家可以不用再重新學習新控制方法而可以盡情享受遊戲給玩家的樂趣；因前作得到絕大的好評，廠方在年初終宣佈會推出此作的續集，本刊在早期已簡單介紹過遊戲有關資料，而現在遊戲很多資料已明朗化，現在便為大家送上遊戲的第一手消息。



角色身份暴光

今次在遊戲中出現的主角暫時知道有兩位，一名是上集遊戲的主角REGINA，另一名是今集新加進名為DYLAN的男性角色。DYLAN跟REGINA不同，他並非來自國家情報機關，而是一名職業軍人，隸屬美國陸軍「T.R.A.T」特殊部隊，擅長使用各種重型武器和埋身肉搏戰，從現在的資料已可肯定他將會與REGINA一起進行冒險。



輔助武器

在《DINO CRISIS 2》中，REGINA和DYLAN一開始採用的基本武器有HANDGUN和SHOTGUN；另外今集中角色還會配備多一種輔助武器，REGINA使用的是能瞬間放出超過一萬伏特電力的電殛槍，DYLAN則是使用一種名為「MACHETTO」的新武器，但詳細使用方法則要待廠方進一步公佈。



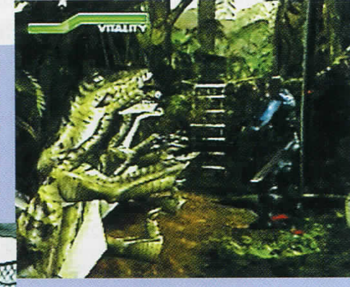
新增系統

今集遊戲將新增了一個叫「PTS」和「COMBO」的系統，「PTS」現時為止還未知這系統的用途，而「COMBO」就是當玩家擊倒一隻或上的恐龍時，畫面中間便會出現COMBO表，擊倒多少隻恐龍COMBO表便會顯示多少數字，但COMBO越多是否與遊戲有關便暫時不清楚。



出血系統健在

記得在上集角色在受傷時會出現流血狀態，當出血時不立即治理的話角色會不斷流血，雖然不會流血致死，但到了血流乾時即表示角色是在非常危險的一擊死狀態，單是被恐龍咬一口也會立即死亡，因為這系統在前作非常受玩家歡迎，所以在續集中這出血系統依然存在，而且今次體力表示方面廠商將角色的體力用一條顏色棒放在畫面右上角，令玩家更易清楚自己的體力狀況。





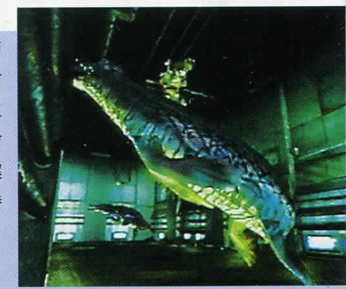
移動攻擊

除了輔助武器，遊戲也增加了一個叫移動攻擊的系統，聽名稱便知道這系統可以讓玩家在移動時作出攻擊，這樣便可將被多條恐龍圍攻的機會減少，更可令攻擊方式更多變化。



可能性

今次的《DINO CRISIS 2》同樣有一男一女為遊戲主要角色，不知會否像DC的《BIO HAZARD》那樣二人會出現感情的情節呢？而遊戲會不會還有其他角色登場？一切答案相信在下次為大家再介紹此遊戲時會更清楚。



BY 隨風

PS

生產商：	SCEI
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	未定
ETC/對應震動手掣	

ここ掘れ!プッカ Dig a dig Pukka

宇宙最美的石頭
掘這兒!PUKKA Dig D-DIG PUKKU

宇宙般的寶石？－

神秘的宇宙存在著無數的星系，以人類的眼睛看上去，只看到細細的、閃爍的光芒，像以碎鑽鋪切似的。而在宇宙的某個地方，埋藏著無數比鑽石還晶瑩剔透的寶石－宇宙石，一顆顆平凡的石頭，因為得到彩霞的「洗禮」，散發著令人移不開目光的光彩。現在，就讓我們一起到世界的深處，把「傳說中的宇宙石」發掘出來吧。

我的大志是掘石－



不知離地球有多遠，有一個名叫PUKKA RURAITO(プッカルライト)的星系，這個星系最著名的並不是科技，而是宇宙石的發掘。因宇宙石的價值其實非常之高，所以這個星系對發掘宇宙石十分注重，甚至還有一個專門負責有關宇宙石事宜的「宇宙石協會」。而遊戲的主角POKKA正是其中一位「掘石者」，不過普通的採掘師在這個星系有很多，因此他立志要不斷提升自己的能力值，成為一個一流的採掘師，到底他是否能成功呢？



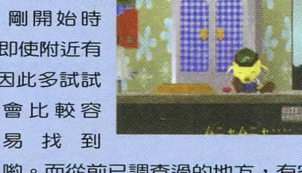
採掘的要點－



要成功採掘得宇宙石，最重要的是找一個埋藏了宇宙石的星系，不然真的怎樣找也不可能找得到。而比較多宇宙石的星系，大概非「夜之星」及「砂之星」莫屬，這兩個星系除了可以找到宇宙星外，還有機會採掘得「傳說之宇宙石」呢！例如是「夜之星」，在月亮的表面找宇宙石，會不會有機會找到月亮或星星形狀的宇宙石呢？



小心採掘－



而知道哪些星系容易採掘得宇宙石後，採掘的方法也是一個重點。剛開始時PUKKU的嗅覺並不是太靈敏，即使附近有宇宙石他也不一定可以發現，因此多試試會比較容易找到喲。而從前已調查過的地方，有空也要再去看看，因為很可能會有新發現呢！不過，隨了宇宙石之外，也是有機會發現一些像鳥巢什麼沒什麼用處的東西喇。

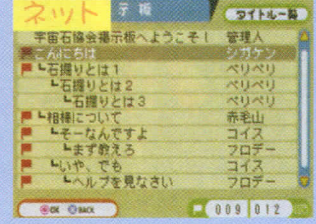


每天也要努力掘喲！－



當一天開始後，PUKKU就要開始準備採掘，首先要探測哪兒有機會存有宇宙石，當發現後便可以前往該地，不過要留意不論是移動還是發掘時，PUKKU的體力也是在慢慢消耗中的，當他太餓時就要讓他吃東西，不然可是會令他餓得暈倒的。當發掘了一段時候後，也差不多該打道回府，回到家後找DR.Y鑑定今天採得的宇宙石，把它們賣給DR.Y後就可以得到金錢了。這些金錢可是PUKKU的生活費呢，因此要小心使用！當把明天需要使用的物品打點好後，一天便完結，要好好休息一下呀！

多看看板子吧－



除了獨自努力外，也要看看有關宇宙石的留言板。在這個留言板上不但會有各採掘者的交流，玩者可以在當中找到不少有關發掘的資料。而且留言板亦是購買道具及食糧的途徑，以及用以參加測試採掘能力的檢定試驗，是一個十分有用的留言板呢！而可以觀看留言板的時候是晚上，在洗澡後先看看留言才睡覺吧！



不要找錯呢！－



由於地內除了埋有宇宙石之外，還有機會埋有食物，因此如何分辨地下埋的是什麼物品也成了一個學問，當然若PUKKU的能力已經很高的話，很容易就會分辨出哪兒有宇宙石，可是在他還是初學者時，玩者自己的辨識就十分重要了。因為若玩者以為那兒的只是食物而不去發掘，但其實卻是重要的宇宙石的話，協會可是會要玩者交罰金的，所以必需小心的判斷啊！



Text by 痴心

K-1 GP2000

ファイティングイリュージョン K-1グランプリ 2000

生產商：	XING ENTERTAINMENT
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	7 BLOCK
發售日：	預定10月5日發售

ACT·SLG／對應DUAL SHOCK（振動方面）

YES!!K-1又來了!!

改良了打擊系統



在今回的《K-1 2000》之中，體力能源顯示表會更具體仔細地分拆出3個不同部位頭部、腹部及雙腳來表現。這種具體能源消耗跟好幾年前SEGA推出的《FIGHTING VIPER》有點相似，如能集中攻擊對手已受創傷的部位，會使其體力消耗加快而被擊倒。HOOST的拿手好戲以ROLL KICK強攻對手頭部的戰鬥方法，在這模式中可更有把握地將對手KO。還有擋格對方的攻擊過後即時作出反擊的"GUARD COUNTER"系統在本作中亦會採用。



◆ 留意HAYASHI名字下方的是荷蘭國旗，表示他不是代表日本而是荷蘭。

◆ 重新引回97年版的特色服裝

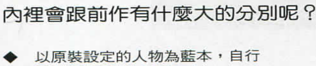
K-1系列的最新作品隆重登場！

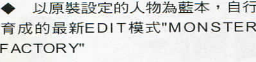




以日本自由搏擊大賽K-1為題材的遊戲《FIGHTING ILLUSION K-1 GP 2000》由96年推出至今已是第5個的作品。在今集中將過往整個K-1系列裡所有優點結集大成，取其精髓而推出發行。登場人物除了一些K-1名將ANDY HUG及PETER AERTS之外，還有在99年才加入K-1的天田HIROMI和NOBU HAYASHI等新人。操作方法豐富兼且包含各重不同模式，加回在《98》中的育成模式，拳手EDIT MODE等，包羅萬有的內容令遊戲可玩性大大提高。

把新人一手提拔，向着K-1王者之路進發！





這個育成SLG模式"K-1 CHALLENGE"，在《K-1 98》中曾經出現過，但不知怎地在《99》中取消了。如今的《K-1 GP 2000》又再一次加上育成模式同大家見面，究竟內裡會跟前作有什麼大的分別呢？



◆ 以原裝設定的人物為藍本，自行育成的最新EDIT模式"MONSTER FACTORY"

集《K-1》之大成，9個不同模式任君選擇

在本作中共有九大模式，分別是對電腦的「K-1 KINGS」、可2P對戰的「K-1 HERCULES」、以淘汰賽形式進行的「K-1 GRAND PRIX」、團體戰的「K-1 DREAM」、育成模式「K-1 CHALLENGE」、EDIT模式「MONSTER FACTORY」、拳手名鑑「K-1 BIBLE」以及「練習模式」和「觀戰模式」等。



TOURNAMENT MODE

團體戰模式

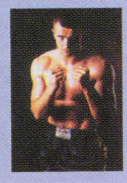


選手名鑑

最新4位登場選手

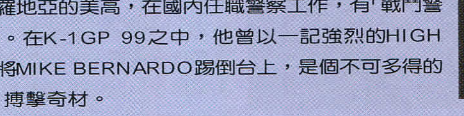
結集世界各國搏擊高手的K-1大賽中，在去年人氣急昇的幾位選手在本作品中亦有引入，本文在這裡率先披露幾位擂台上的新面孔給各位先睹為快。

美高·古洛哥普（ミルコ・クロコップ）



來自克羅地亞的美高，在國內任職警察工作，有「戰鬥警察」之稱號。在K-1GP 99之中，他曾以一記強烈的HIGH KICK把名將MIKE BERNARDO踢倒台上，是個不可多得的搏擊奇材。

NOBU·HAYASHI



身為日本人的NOBU，在荷蘭的積奇力GYM（チャクリキジム）練習拳法。雖然資歷尚淺，但其突發性的爆炸力非常驚人。

天田HIROMI

業餘拳擊手出身的HIROMI，是日本期待的新秀。自信信心爆棚的他，曾公言「目標是統一天下！」，真不愧為一個不折不扣的「麻甩佬」！

萊以特·雲頓（ロイド・ヴァンダム）



受積奇利GYM的會長哈力古（ハーリック）器重，以打倒搏擊名將PETER AERTS為目標而加入K-1。強悍的摧毀能力，加上黑人天生優良的體力使萊以特成為K-1之中的黑馬。

FAVORITE DEAR 純白の預言者

BY 隨風

PS	
生產商：	NEC INTERCHANNEL
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	預定8月下旬
SLG	

FAVORUTE DEAR 純白之預言者

你能成為天使嗎?

發前直擊－

這隻遊戲已經介紹了好幾次，現在終於等到它差不多發售，而且看上去又沒有延期的打算，也已經開發得七七八八了，看來，此作應該可以準時推出吧？現在趁著它快推出之際，再為大家來過大重溫，並了解一下七位候補勇士的性格。事不疑遲，立即開始！

有關遊戲目的－



玩者在遊戲中所扮演的角色將會是一位天使，由於人類世界亞洛雅(アルカヤ)變得十分混亂，因此天使必需到人間去把混亂平息下來。可是單靠天使的力量並未能完全解決紛爭，為此天使特找出擁有平息混亂能力的人類，成為候補勇士，並請求他們給予援手幫助天使共同解救人間的危機。天使要依照這個流程「使用妖精到處找尋→發現候補勇士或發生事件→再次尋找→委派工作給候補勇士→事件解決」來解決人間的危機。不過，天使只有三年時間，到底天使能否把找出人間動亂的原因並把之平息呢？



有關妖精－

除了候補勇士之外，遊戲中另一重要的角色相信非妖精們莫屬了！當天使顧用了妖精後，妖精就會到各地去幫助天使找尋有關候補勇士的消息，不過只顧用一只妖精實在太慢，因此一次最多可以顧用七只妖精，吩咐她們在世界各地調查。



每次的交流－

曾提過要投其所好地跟候補勇士們相處，可是假如天使老是不去找他們聊天，培養感情的話，他們很快便會忘記天使的存在，因此天使必需常常都去訪問候補勇士，例如跟他們會話，或一起行動，抑或送禮等。不過建議玩者不要太花心，集中跟一、兩位培養感情會比較好吧？否則到時每個人都有好感，但又未至於會幫助天使平息動亂，一樣是不能達到遊戲目的。



地方的介紹－

地方	介紹
古羅紗爾(グロサーイン)帝國：	擁有整個亞洛雅中最強的騎士團，是一個有三份二土地長年覆蓋在冰雪下的軍事國家。
克里茲及些路(クレージユ&ゼルン)公國：	一個很嚴厲的邊境國家，尤其是克里茲那邊，其邊境地邊像地獄似的可怕。
雅克莉亞(エクレシア)教國：	每代皆由教皇統冶的國家，由於首都有一個大聖堂，因此很多信奉者會聚集在此。
尼古蘭斯(レグランス)王國：	由東西兩大王家合併而形成的國家，由於合併時間尚短，因此還有彼此文化不同的問題存在。
加利亞(カヴァキア)半島：	擁有只屬於他們自己的獨特文化，是少數族裔的地方。其中很多未開發的地方埋藏在「莉伊娜(レイフォリア)森林」之下。
六王國連合：	由拉露克(ラビルク)、細拿特(セラスタ)、藍絲(ラナス)、尼科加斯(レフカス)、科些雅(フレゼレシア)、巴魯(バーゼル)這六個國家所組成，是一個交易買賣的好地方。
保里文(プレメース)：	西方最大的島，在數百年前還有人居住，有很多大山脈以及險要的山地。

有關勇者侯補－



天使必需借助候補勇士的力量才能把混亂平息，可是候補勇士剛開始一定不會對天使伸出援手。一方面是對天使的身份感到困擾，另一方面，沒有人會喜歡為自己找麻煩上身吧？因此，天使必需清楚候補勇士們的性格，再投其所好的跟他們聊天，以令他們減低戒心以及增加其對天使的好感。當候補勇士願意接納天使後，就可以請他們共同行動，一起平息四周的動亂。現在就為大家介紹一下七位候補勇士。



施素雅(セシア)：森林部族的女兒，17歲，老是拿著弓箭是她的記號，是一位有著優美內心的女孩。



拉爾娜(レイラ)：加羅絲爾帝國的大將軍，20歲，是帝國中唯一的女性騎士，有著一顆堅強的心。



亞依娜(アイリーン)：大魔導士的孫女，12歲，有著十分開朗的性格，是一個可愛的孩子。



羅克斯(ログス)：將會是下任教皇，23歲，以將即位作理由展開修行，是一個有著複雜的人。



魯特亞路(ルデイエール)：哥哥是國王，他卻是父王妾侍所生的孩子，18歲，好奇心旺盛的他是一個快活的好青年。



古蘭尼(クライヴ)：因為母親是吸血鬼，令到他的身體變成半人半吸血鬼，21歲，一個不會輕易表現出感情的人。



霍依(フエイン)：自9歲開始就跟老魔導士一起周遊列國，27歲，現在是一個自薦的魔導士。GP

*畫面為開發中畫面

BY隨風

水之花道 俱樂部日日笙歌

生產商：	POLY CANYON
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	5~11 BLOCKS
發售日：	預定8月
SLG	

純情俱樂部—

若別人提起「CLUB」這個字眼，大家第一時間會想到什麼？(不會想起某本雜誌《●-CLUB》吧？[笑])而這個「CLUB」也許會帶一點點成人成份，各位又會聯想起什麼呢？今次筆者決定親自「下海」，了解一下俱樂部女郎的感受，哎！不要亂想，這個可是只供吃喝聊天的純情俱樂部呢！

把少女們推進「火坑」—

玩者將會扮演一個經營俱樂部的年輕男仕，每天玩者都需要跟女孩子聊天以及分配她們的工作，營業後亦要隨時應對突發事件，到放工後就會結算今天的收入，最後是一天的終結、另一天的開始，日復一日…而遊戲最終目的，是培育六位年輕的女性跟客人對應的技巧，並在日本這個「俱樂部天堂」中打響自己的名號。到底主角的俱樂部能否在林林總總的俱樂部中「脫穎而出」，成為日本最受歡迎的店舗呢？



一天一天—



每天開始後，玩者要分配女孩們的工作，每種工作需要的能力都不同，例如分配人氣度高的女性做「營業」的工作會有較好的效果。而可以選擇的工作一共分為四種，分別是「指名」、「待機」、「營業」及「補助」。而土曜日(星期六)則是假日，不用工作的日子玩者可以選擇到別的俱樂部「視察敵情」，又或是買一些小東西送給女孩子。

「指名」：	一次可選多位女孩做這項工作，根據客人的喜好，在所有「指名」中的女性選出參數最高的一位。
「待機」：	等待沒有其他女孩可以接客時才出來幫手，會令勤勞意慾減少。
「營業」：	只要其參數能付合客人的要求就可以接該客人，每日只可選擇一位女孩做這項工作。
「補助」：	在被指名的女孩到達前先陪伴客人的工作

有關女孩的參數—

魅力度：	受喜歡看美女的客人歡迎、可以「蒸氣浴」(サウナ)來提升此參數。
刺激性：	受喜歡刺激的客人歡迎、可以「健身運動」(エアロビ)來提升此參數。
話題性：	受喜歡聊天的客人歡迎、可以「讀書」來提升此參數。
社交性：	受重視交流的客人歡迎、可以「說話技巧(話し方)教室」來提升此參數。
包容力：	受要求多多的客人歡迎、可以「烹飪」(クッキング)來提升此參數。
要領度：	受重視服務態度的客人歡迎、可以「華道」來提升此參數。
人氣度：	這是能否令客人多些到店裡來的主要因素，可以「營業」來提升此參數。
集客性：	這是能否令客人主進店裡的主要因素，是各參數及人氣度的平均。
勤勞意欲：	每一次接客皆會令勤勞意欲減少，當勤勞意欲減至零時，必需讓女孩休息。

收拾爛攤子—



營業的時候常常會出現突發事件，當女孩子出現一個類似對話的符號時，玩者需點選該符號就可知發生了什麼事件。若是香水等圖案即代表女孩得到客人的贈禮，她的勤勞意慾及俱樂部的POINT(金錢)皆會上升。而若是一團線條的話，則表示女孩遇到了麻煩，玩者要了解事件並且解決。可是要小心，因為要是解決得不好，有可能會令客人氣得離去或令女孩受到傷害。



另一個模式—



除了「育成模式」之外，此作還有另一個模式–「客人模式」，在此中玩者將扮演一個客人，可以隨便選擇一個喜歡的女孩來作交流對象。玩者會得到有限的金錢，各位可以使用這些金錢來購買飲品，在飲用完畢前，玩者都可以跟女孩聊天，以了解她們的性格啊。



SILENT SCOPE

BY隨風

PS2

生產商：	KONAMI
售價：	未定
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	預定11月
STG	

以長距離射擊跟敵人緊密接觸！

長槍族—

在一些大型的機鋪中，總是有一部很容易找到的「礙眼」射擊遊戲－它所使用的槍實在太大了！不過它倒是很受歡迎，連不玩射擊遊戲的人都認識它，更有興趣一嘗它的樂趣，其好玩程度可以想像吧？到底它是什麼？它就是筆者將會介紹的遊戲《SILENT SCOPE》！

誰該死？—

遊戲中玩者將會扮演一名使用遠距離攻擊的步槍、專門追捕武裝恐怖份子的狙擊手。玩者所追捕的恐怖份子並不是一般的恐怖份子，他們每次的誘拐目標都是大統領一家。為了大統領一家的安全，玩者的攻擊一定要盡量百發百中，不能讓敵人有機可乘，亦不能誤傷普通人或人質。而令到這個恐怖份子組織在世上消失，就是此作的遊戲目的。





故事介紹—

STADIUM：這一章的目標人物是大統領的女兒，當主角在室市街地的附近收到大統領女兒被虜走的消息，便立即開始追擊敵人。由於今次的敵人是BOSS級人物，而且更把少女扛在肩上逃走，因此當玩者向敵人作出攻擊時要十分小心，否則一個錯手就會誤傷敵人肩上的少女，而若不能命中的話卻又會讓敵人逃走，難度不低。





HIGHWAY：這一章的目標人物是大統領的女兒，敵人把少女捉拿後向高速公路逃去，因此今次的火戰將會在公路上展開。由於車子在高速移動上，玩者攻擊的時間也需把車子的速度也計算入內，否則很容易會射偏。而敵人方面則會出現一個中級難度的BOSS。

DOWN TOWN：這一章的目標人物是大統領夫人，玩者可以放心的攻擊，因為夫人並不會突然出現。而要解決這章任務的方法就是由屋頂潛入大廈，並把所有敵人消滅就可救出夫人。不過由於會出現戰鬥機的關係，要以一枝步槍跟數輛戰鬥機戰鬥，因此此章的難度也是不容少看的。



HOTEL：這一章的目標人物是大統領夫人，在此章中玩者除了不知道敵人的位置外，亦不知道夫人的位置在哪，一不小心就會…。玩者能做的就是把潛入屋內的所有敵人全部解決，成功的話就可以完成此章了。

其實差不多—

模式方面則共有三個模式可以選擇，首先是以技術為主的「SHOOTING RANGE MODE」，在此模式中，各位要以最快的速度找出敵人並把他殺死。其次就是練習用的「TIME ATTACK MODE」，玩者需要在限定時間內攻擊目標的照片，成功的話分數會提升，反之錯誤地傷害了一般人的照片則會扣掉分數。而最後一個模式則是「STORY MODE」，遊戲將會跟著劇情來進行，並且每一章皆會有故事存在著。





老少咸宜？—

既然此作這般多殺戮的場面出現，那麼出現「出血」的場面也是不出奇吧？不過廠房為了不會使比較和平主義的玩者對此作望而卻步，因此特設有一個可以調較「出血程度」的功能。各位可以在設定畫面中選擇把一些過於激烈的畫面刪去，例如是什麼血花四濺的畫面，簡單是一邊吃肉醬一邊玩也沒有問題！

小小消息—

還有兩個小小的驚喜，首先是以PS2的機能，此作可以做到把街機完全移植，在家上也可以享受到街機那唯美的畫面。而另一個消息是除了PS2版外，DC版亦預定於10月推出，各位DC機主有福了！



◆ 街機畫面



◆ PS2畫面

＊畫面為開發中畫面

New Game Express

TEXT BY：痴心

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer
バウンサー ™

PS2

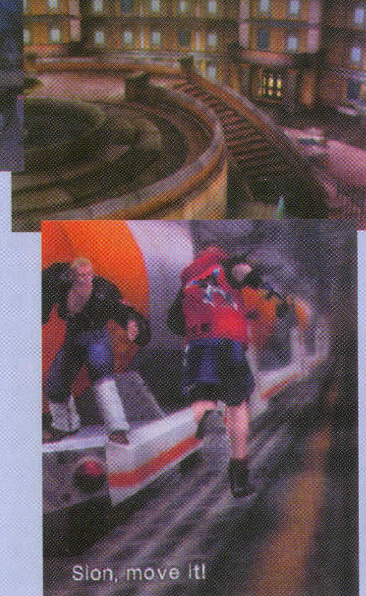
生產商：	SQUARE
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	予定2000年
ARPG	

享受高畫質的打鬥遊戲

◆ 市中心的廣場與火車站都是BOUNCER們的戰鬥地方。

曾在去年九月GAME SHOW亮相的《THE BOUNCER》，在會場中的DEMO映像裡，可看到一些激烈的戰鬥，以及角色從高速行走中的列車跳出來等情景，全都給人留下深刻印象。利用DVD高質素的錄像畫質及龐大容量，觀看CG動畫將會有非常流暢的表現。直至目前為止開發情況已有55%，而發售日暫時未定，但預計將會在日本及美國兩大市場上同一時間地推出。

◆ 背景如FATE吧的門口和DOG STREET的街頭都有不錯的畫面表現。



◆ 曾在GAME SHOW中令人嘆為觀止的跳火車情景，充滿無限的迫力。

兩大公司攜手合作

SQUARE貴為遊戲界中RPG開發的老大哥，其《FF》系列向來受人推舉及尊崇。而以往曾推出過《TOBAL》和《EHRGEIZ》等ACTION GAME的製造商DREAM FACTORY，在設計遊戲方面都給人別樹一格的感覺，而且對畫面解像度的掌握也叫人稱讚。今回所介紹的《BOUNCER》就是這兩間廠商共同開發製作的遊戲，把格鬥動作及RPG兩種遊戲的特性融為一體。結合了最高視覺享受及流暢動作於一身，把以往的ARPG悉心地加以強化各項系統，務求要使所有玩家看到此GAME都要有耳目一新的感覺。

Who do you think you're talking to?

◆ 流暢度極高的遊戲，劇情節奏簡潔明快，實是值得期待之作。

幕後精英

◆ 曾經製作《TOBAL》及《EHGEIZ》的DREAM FACTORY，在PS2上會否有所突破？

《BOUNCER》的幕後創作人員的班底簡直史無前例地陣容強大。曾為《PARASITE EVE》製作的SQUARE開發總監時田貴司和有份參與設計《EHRGEIZ》的DREAM FACTORY總裁石井精一兩大遊戲創作高手，組成一對開發二人組，為此遊戲在PS2上大展拳腳。遊戲中之角色創作由處理《FFVII》、《FFVIII》及《PARASITE EVE》的人物設計大師野村哲也所擔任。故事舞台亦是由製作《FF》系列的原班人馬所泡製。各位看見筆者上述眾多人名，就算不識其人，都應相信這會是一個十分認真製作的遊戲吧！

THE STORY OF BOUNCER

超巨大企業美加度集團(ミカドグループ)在城市中擁有龐大勢力。旗下的美加度大樓(ミカドビル)坐落於繁華大都市中的DOG STREET(ドッグストリート)之上。在此地段中周圍遍佈著許多夜店，夜生活非常繁盛。由於治安關係街上的酒吧都必須要有BOUNCER來守護，避免滋事分子搗亂。而所謂BOUNCER其實就是保鏢的意思，專責保護人物或維持某些地方的治安。Sion(シオン)、Koh(コウ)和Volt(ヴォルト)3人當上了BOUNCER，一同守護著屬於自己的酒吧"FATE"。

某月某日裡，青春可愛的少女Dominique(ドミニク)在街上不慎跌倒，偶然間Sion在路上經過，便見義勇為地助她起來。緣份使這二人相識相處，性格開朗的Dominique使憂鬱的Sion感到生氣及光彩。但不幸的事情突然發生，Dominique被美加度特殊工作部隊所擄去。究竟美加度集團的目的何在？Dominique其實又是誰人？Sion等人能否將Dominique救出？漫漫長夜之中，他們4人的命運將會何去何從？......

Let's get going. We're gonna miss the train.


◆ 4位主角的命運就由玩者的操控中掌握。

內容簡介



◆ Sion一記直撐腳踢向敵人面額！

遊戲乃屬於動作型角色扮演遊戲(ARPG)，內容大致可分為STORY SCENE及BATTLE SCENE兩個部分。STORY SCENE便是有著RPG的元素，內裡會出現許多動畫講述故事的發展。在BATTLE SCENE方面，就是動作打鬥的內容。玩法近似於《SPIKE OUT》的模式，主角在街頭上與為數眾多的敵人展開激鬥，靠自己的一雙拳頭殺出血路！

STORY SCENE

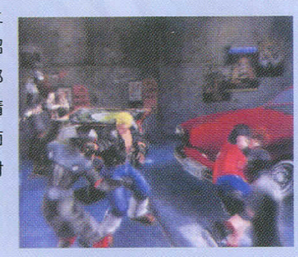
以DVD錄製的聲音質素超凡，在STORY SCENE登場的角色配音全部清脆響亮，份外傳神。高解像的畫質，令角色的神情都能真實地表達。主角們的心情無論喜怒哀樂，玩家都可在螢光幕上清楚看到。畫面中的字幕和人物的對白，玩者都可選擇英語和日語。對於一眾對英文較為熟識的香港GAME迷來說，可有助更清楚了解遊戲內容。



◆ 在"FATE吧"裡，Sion和Koh二人正在聊天。

BATTLE SCENE

角色戰鬥的時候，就在黑暗的街頭上與敵人展開劇烈的毆鬥。背景中貼滿街招的牆壁，美式大型轎跑車，每一個角落都表現出高水準的畫像。在副圖中各位看清楚看到Sion、Koh和Volt三人在同一畫面上被一眾敵人圍攻，究竟他們能否擊退對手，衝破難關？



萬眾期待

SQUARE開發總監時田貴司曾經透露，他對PLAYSTATION 2的機能充滿信心，畫面質數必能做得很好，所以遊戲中角色的演出會份外細膩。他們一群同事在製作的時候也感到莫名的興奮。而DREAM FACTORY總裁石井精一就認為將RPG遊戲的連續故事性和ACTION GAME的爽快流暢感合而為一，可玩性一定大大提高。能夠看到這個新遊戲完成也感到非常滿意，製作的時候很高興。無論如何《BOUNCER》都是值得大家期待的！

未知之數

現時完成程度己有一半的《BOUNCER》，在許多細節上的事情仍是未知之數。例如整個遊戲有多少個STAGE；街頭中能否拾到武器；詳細的操控方法；能否使出必殺技倆；未公開的BOSS人物；OPENING動畫畫面的設計等等，這些元素是未開發抑或商業秘密，GAME PLAYERS在此先賣個關子。各位GAME迷如想繼續取得第一手的資料，便請留意我們未來的公佈啊！GP

STYLISH CHARACTERS

今趟在這裡率先介紹4個主角，全都是人物設計大師野村哲也的手筆。每一個角色都是悉心的設計，充滿個性與魅力。相信SQUARE FANS一定感到興奮及親切感。

Sion Barzahd
（シオン・バルザード）

年齡：19歲

身高：175cm

"FATE吧"的BOUNCER之一，本作品的主角。一年前因女朋友的離去而鬱鬱寡歡，但自遇上了天真爛漫的Dominique後便被她開朗的性格所打動，心境變得開始樂觀起來。Sion有一種特別的嗜好，就是對銀器首飾非常喜愛。

Then let's waste 'em!



◆ Sion在胸口上掛著他所喜愛的銀器。

Volt Krueger
（ヴォルト・クルーガー）

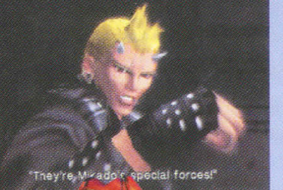
年齡：27歲

身高：192cm

Volt也是"FATE吧"的BOUNCER，擁有沉默寡言的性格。不知為何原因他對美加度集團中的大小事情非常了解。擁有個人風格的RAVE LOOK，整塊面龐都載上飾環，給人入時不羈的感覺。



◆ 看！何其強悍的造型！耳、口和鼻都穿有飾環！額頭還載上尖角呢！



◆ Volt對美加度集團的事情瞭如指掌，難道他知道了Dominique被誘拐的真相？

Koh Leifoh
（コウ・レイフォー）

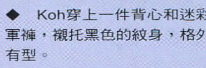
年齡：25歲

身高：185cm

"FATE吧"的BOUNCER之中，以Koh最能言善道，常常替朋友增添不少歡樂，說說笑話、搞搞氣氛。他不但口齒伶俐，而且搏擊技術亦有一手。







◆ Koh穿上一件背心和迷彩軍褲，襯托黑色的紋身，格外有型。

Dominique Cross
（ドミニク・クロス）

年齡：15歲

身高：147cm

某日在街上跌倒，給Sion看到扶她起來。謎一樣的少女，擁有開朗樂觀、天真爛漫的性格。

她被誘拐了後，Sion等人決意營救她出來而被捲入旋渦中。

◆ 謎一樣的少女Dominique。

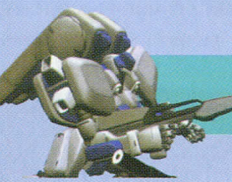
Text by 痴心

PS2

生產商：	IDEA FACTORY
售價：	價格未定
容量：	未定
記憶：	PS2 專用MEMORY CARD
發售日：	預定8月發售
SLG	

THE MECHSMITH RUN=DIM

暑期機械人遊戲傑作！



今次為大家介紹的《THE MECHSMITH RUN=DIM》，是以開發企業經營戰鬥用機械人(R.B.)，創造屬於自己的戰鬥機械人來作戰的SIMULATION GAME。此作品相比一般以機械人為題材的遊戲更加着重人與機器的配合，各個機械人技術員及機師都在故事中佔有重要的地位。玩者須要謹慎判斷將最適合的人選配以最適當的機械人，方可在戰爭中取得勝利。

性能各異的幾款主要R.B.機種

SKELETIRE

GREEN FRONTIER的量產型R.B.，移動性能優良。從外表上看跟RUN=DIM沒有兩樣，但內裡的零件其實截然不同。

R=MD

基於重量的關係，移動力及回避速度都較其他機種為低。不過其堅固的裝甲與火力強大的攻擊技能使它屹立於一眾R.B.之中，依然受人重視。



RUN=DIM＋α

它是故事中較有代表性的R.B.，可以說是機械人中的主角。擁有平均性能的RUN=DIM，不論在攻擊、防守及速度等各方面技術都能兼顧。

駕駛R.B.的機師們

在遊戲途中，玩者可操控指示R.B.機師的戰鬥方法。每一個機師都有屬於他們自己一套獨特所長，有些如善於操作強力格鬥系武器和重裝甲R.B.，也有些喜愛駕駛遠距離高準繩武器及快速移動力R.B.。還有一點值得一提的是，機師們在戰鬥中取得一定經驗之後，更會不斷成長，提昇駕駛R.B.的技術。



告利夫・列文（クリフ・リードマン）

一個對戰鬥觸角十分敏銳，頭腦冷靜的天才機師。擁有高傲自負性格的他，對組織的忠誠度比其他機師為低。



TAKESHI SAIJYOU（タケシ・サイジョウ）

熱血性格的TAKESHI，對格鬥戰充滿信心。GREEN FRONTIER乃維護正義的集團，他的剛烈性情使他沉醉其中盲目地自信正義。

MECHSMITH的故事

新曆20XX年，地球因為溫室效應，氣溫急劇上昇，導致南北極積雪加速溶化，從而令到海岸線水位高漲，日本多處陸地因此都被洪水淹沒。惡果的背後其實有跡可尋，日本政府轄下組織JESAS允許別國排出的核廢料非法地任意倒棄，財政預算案中亦回避不理已受污染的區域生態。眼見地球環境飽受摧殘，某國家的組織GREEN FRONTIER便根據「核燃料廢置國際法」而提出檢控行動。正因此兩大組織意見分歧磨擦日久，最後談判破裂而訴諸武力挑起戰事。在戰爭中常見的機械人兵器通稱為R.B.，一般戰鬥情況都用以來作主力兵器。兩組織為了在戰爭中取得優勢不斷發展新型R.B.，而民間企業的經營者（玩者的一方）得到GREEN FRONTIER的協助，繼續苦心鑽研出不同新式的R.B.。

創作R.B.的靈魂——零件開發技術員



◆ 掌握技術員的能力，分配適合的工作，創製出最優秀的機械人。

要剖析R.B.的開發，先從構成它的零件說起。零件開發是由技術員籌劃零件的設計，完成後再寫成完整的製作計劃書以便製作。無論是什麼工程，技術員都會依照計劃按步就班地完成，務求以最短的時間和最有效率的進度，達至最完善的結果。

AYAME KIMURA（アヤメ・キムラ）

為人做事要求嚴謹，著重知識性及理論的分析。見多識廣的她無論與人談及任何話題都能滔滔不絕。當她提及關於工程學、數學或物理學時，更加給人口若懸河的感覺，有說不完的道理。



勢田川源五郎

性格隨和親切可人的源五郎，對任何事情都採取和諧及不衡的態度。可是帶著藝術家脾氣的他，只要有人干涉他的零件開發的話，便會感到十分的厭煩。（這或許就是天秤座的性格呢！）

江崎信也

在工業大學畢業的年青技術員，對所有電腦HARDWARE以及機器上的操作都能深入了解。在校園中經常受到教授們的高度評價。



桃志秀

在製造系的技術員中，她是其中少數的女性之一。在製作R.B.時，對機械的外形塑造素有經驗，但是整體零件裝配則欠缺平衡。雖然如此，她對設計格鬥形式的機械人武器卻很有心得。

New Game Express

Text by 痴心

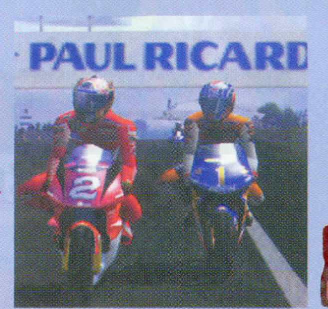
PS2

motogp

生產商：	NAMCO
售價：	未定
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	預定2000年秋季發售
RAC	

GP賽事在PS2上真實地重現

看到這幀照片，還以為是從賽事現場所拍攝的！



NAMCO推出了《鐵拳TAG》及《Mr. Driller》等傑作後，在2000年裡繼續強勢出擊，為PS2移植一個曾在街機上推出的電單車遊戲《MOTO GP》。NAMCO過往一直都是在遊戲界同業之中對推出電單車遊戲最有經驗的一間生產商，從多年前2D世界的《Suzuka 8 Hours》，至今天以128BIT主機開發的《MOTO GP》，筆者都給予很高的評價。

FIM公認的電單車遊戲！

以世界各大賽道為舞台的FIM ROAD RACE世界錦標賽(簡稱"MOTOGP")，早前亦曾在街機上推出過，其畫面解像度和流暢度都比筆者留下深刻的印象。在不久的秋天之中，NAMCO將會為此遊戲在PlayStation 2上隆重登場，各電單車迷們屆時便可透電視螢光幕及手掣，將500cc賽事的現場感覺帶進家中！



◆本作品的畫面給筆者有如電腦VGA顯示的感覺，色彩層次分明，解像清晰。

GOOD RESEARCH! NAMCO!

在遊戲中收錄的賽道都是NAMCO的工作人員到達賽道實地現場索取資料，然後用電腦技術悉心開發出遊戲中的CG賽道。玩者在賽事中遇上的對手，都是以實際GP賽中的車手名稱及資料登錄。賽事進行途中，畫面還會顯示車手的相片在其車子之上呢！（這個有趣的功能，在NAMCO曾經推出過的一款賽車遊戲中也有用上的啊！）



兩大賽道徹底剖析

鈴鹿

位於日本三重縣鈴鹿市，全長5864km.的鈴鹿賽道，是F1及二輪世界GP等一流水準賽車所流連之地，在日本國內多條賽道之中，其中一條世界有名的國際賽道。賽道附近設施完善，酒店、溫泉以及遊樂場應有盡有。連續不斷的彎位及上斜的髮夾彎，考驗車手的落BREAK技巧。本遊戲更請得在GP界響負盛名的青木宣篤、拓磨及治親三兄弟協作開發，由他們三位職業電單車手親自監修，對賽道上每一個角落的細微處十分熟識，給與NAMCO工作人員在設計賽道上很大的幫助。

實相



CG





◆ 從鈴鹿賽道實地取景拍攝而設計出的CG，徹底地將路面上的起伏高低真實地搬進遊戲裡。



◆ 鈴鹿賽道的一大特色，就是附近設備完備景色優美，在遠處可看遊樂場的摩天輪。



◆ 經典的髮夾彎位，筆者在玩《法拉利355》時常在此處失守。

GAME 中 4 大不同模式

ARCADE——跟街機形式一樣，選了賽道之後玩一次數圈終結的模式。
SEASON——與一眾真實世界級一流車手一同比拼的模式，參加格蘭披治的錦標賽。
TIME TRIAL——可自由選擇賽道，獨自一人風馳電掣，創出最快圈速。
VS——將畫面分開兩半，給兩位玩者同時對賽的模式。

PAUL RICARD

座落於法國南部近郊的PAUL RICARD CIRCUIT，是歐洲之中首屈一指的高速賽道。兩條漫長的直路是這賽道的特色，車手們能在這裡給予引擎發揮最高極速。於陽光普照的夏日之中行走PAUL RICARD最為合適，在萬里無雲的天空下以300km/h的時速在大直路上疾走，那種清風送爽的感覺簡直不可以言語所能形容。

實相

CG



◆ 究竟哪張圖片才是現實拍攝的？！CG的迫真度令人嘆為觀止！



◆ 這就是PAUL RICARD有名的大直路，在這裡將車子的馬力盡情發揮吧！

◆ 闊大的援衝區，即使車子「波勾」偏離賽道也不至發生意外。

◆ 入彎時眾車手一同側身「磨包」！（放下膝蓋到路面平衡身體）

BY《ANGELIQUE》派隨風

PS2

生產商：KOEI
售價：未定
容量：未定
記憶：未定
發售日：預定2000年秋
SLG

アンジェリーク トロワ trois

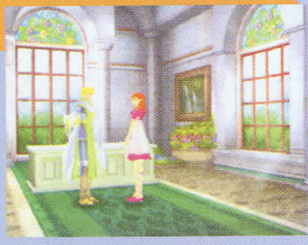
ANGELIQUE trois

成為女王的第一步

新料速速報

在128期已經為大家介紹過有關《ANGELIQUE》最新系列的基本資料，亦回顧過以前的作品，相信大家已經對此作有一個基本的概念了吧？現在將會為大家更詳細地介紹遊戲的玩法，以及有關培育大陸、跟守護聖培養感情等事宜。好了，相信各位FANS已經等得不耐煩了吧？立即去文！

愛的培育



「我要培育行星，又要跟守護聖談戀愛，亦要成為女王！」想一次過達成這三個願望嗎？《ANGELIQUE》正是一個這樣的遊戲，玩者將扮演一名女王候選人，跟對手爭奪宇宙女王的寶座。玩者需跟各守護聖打好關係，以請求他們給予玩者力量以培育行星，不過所有守護聖都是美男子，因此各位小姐要是一個不小心，就會掉進愛河囉！到底各位是想萬人敬仰的女王，還是跟各守護聖共譜新的故事呢？

每天的生活



每一天開始後，玩者都會得到有限的行動力，各位可以使用行動力作出不同指令。例如跟守護聖聊天，或者請求他們對玩者的大陸作出培育，甚至得到守護聖的邀約，兩人快快樂樂地進行約會。這些事情都會令玩者的行能力減少，不過卻能增加跟守護聖之間的好感度。到了晚上，玩者可以直接睡覺，又或是看看情報及日記，以及更改遊戲的設定等。



為人民帶來幸福

身為女王候選人的各位，必需以建設出一個美好的大陸為己任，美好的大陸並不一定代表完美，可是最基本的，是當中的人民需要過得幸福，因此遊戲最終目的就是要建立一個比對手更幸福的大陸，以得到女王的寶座。在最初玩者的大陸什麼都沒有，各位要努力地把它建設得更美麗，除了建設新的建築物外，亦可以把力量賜予已存在的建築物以提升其幸福度。





有多幸福？



當守護聖為玩者培育行星時，他會詢問各位把力量給予那一座建築物，每種建築物都會有一個幸福度以及LV。同一座建築物可以給予不同類型的力量，例如把火之力量給予充滿了綠之力量的建築物，隨著不同力量的配合，所得出來的建築物種類亦會有所不同，就看玩者如何分配了。當玩者給予了該建築物力量後，該建築物的幸福度亦會上升，隨著建築物慢慢地「幸福」起來，就連整個大陸也會充滿著滿滿的幸福感覺。

親密接觸

一直以來《ANGELIQUE》系列，跟守護聖約會時的變化度總是不夠大，可是今集的約會系統改良了不少。在約會的時間，玩者將會跟守護聖在約會地點慢步，在適當的時候可以跟他們傾談一下，整個主導權都交在玩者手上。不過今集的自由度雖然大了很多，但相對地要令彼此都有一個滿意的約會卻不太容易。為什麼？先繼續看下去吧！



熱烈戀一次？

約會的時候怎能只有自己感到快樂呢？各位的約會對象也會有一個「感情熱烈度」，這代表著對方會否感到沈悶，對今次的約會投入感有多大。若對方覺得太沈悶的話可是會露出不快樂的表情，各位不希望帥哥們不開心的話，就要在適當時候跟他們聊天。可是今集的聊天也不是這般簡單，隨便問問別人的喜好就行，各位要選擇適當的話題跟守護聖傾談，例如風之守護聖RANDY會對運動類的話題感興趣，可是若跟他討論書籍的話，也許會令他感到頭痛呢！



*畫面為開發中畫面

New Game Express

TEXT：SAKURA KI

魔術士奧法

PS

生產商：	角川書店/ESP
價格：	6800日圓
容量：	DVD×1
記憶：	29KB
發售日：	8月3日

PS2/ARPG/對應DUAL SHOCK



角川書店名作

角川書店的人氣動畫「魔術士奧化」，自從動畫播完之後，已經過了相當的日子。因爲動畫除了人物漂亮之外，故事的鋪排和發展也相當精彩，所以這作品的人氣依然持續下去。由於這個原因，角川書店便決定把這作品遊戲化。雖然角川書店是ESP的所屬公司（SEGA是ESP的股東之一），但這作品並不是在DC之上推出，而是在家用機能最強的遊戲機PS2上登場。而且這作品也是角川書店在PS2上推出的處女作品。





牙之塔的天才

「魔術士奧化」的故事是講述在「牙之塔」內修練的天才魔術士——奧化，和他一起修行的還有他的師姐。不過他的師姐卻是個醉心研究魔劍的美人，有天奧化的師姐在研究魔劍的時候，不小心地被劍中的魔法施了在她的身上，她變成一條龍後並且飛離牙之塔。奧化為了要找回他的師姐，並且給她回復本來的面目，因此便決定離開自小修行的牙之塔，到未知的世界卡奧斯島（カオス島）去冒險。





表現出色的ARPG

玩者在遊戲的進行中控制奧化進行冒險，遇上怪物便和它們戰鬥。奧化除了可以使用手上的武器攻擊它們外，也可以運用多變的魔法去殺敵。遊戲可以說是活用了PS2的機能，玩者進行冒險的時候，畫面會利用強勁的多邊形去表現，至於遇上一些EVENT的時候，則會以漂亮的動畫向玩者表達故事和情節。另外遊戲在戰鬥時所發動的魔法場面，也會以華麗的手法去演出。另外，遊戲中會有不同的武器和防具出現，當主角裝備了這些武器或防具的時候，主角在畫面中的裝備也會變更，而且武器和防具也會有不同的魔法屬性，這對於主角可以使用的魔法也會受到影響。







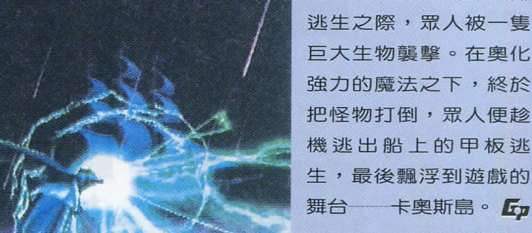
序幕的故事

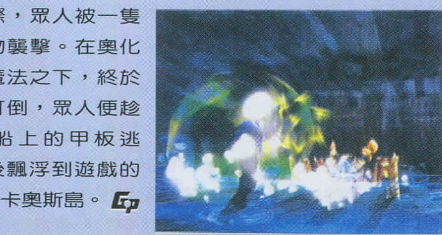
遊戲進行中，玩者除了要單獨控制主角奧化的所有行動之外，還會有同伴跟著奧化一起冒險。在遊戲最初的時候，性格任性的古利安（クリーオウ）和奧化的愛徒瑪捷古（マジク）便會跟著奧化一起冒險。奧化三人會到達一個港口乘船，還會偶遇茜菲（セフィ）、謝爾亞斯（ゼイアス）和瑪（マー）三位最初的重要角色。在船上由於遇上了風暴的侵襲，因此奧化等人所乘的船便沈沒了。眾人在沈沒中的船倉內，發現正在廚房偷食的地人兄弟。在奧化打破船倉逃生之際，眾人被一隻巨大生物襲擊。在奧化強力的魔法之下，終於把怪物打倒，眾人便趁機逃出船上的甲板逃生，最後飄浮到遊戲的舞台——卡奧斯島。


◆ 古利安


◆ 瑪捷古








◆ 謝爾亞斯


◆ 瑪

GUNGRIFFON BLAZE

ガングリフォン ブレイズ

TEXT：SAKURA KI

PS2

生產商：	GAME ARTS
價格：	6800日圓
容量：	DVD-ROM×1
記憶：	未定
發售日：	8月10日
ACT	

主角機與新系統



《GUNGRIFFON》是個以重現戰場氣氛為目的，追求真實戰爭感覺的遊戲，在SS時代已經成功打響名堂。這系列的最新作《GUNGRIFFON BLAZE》，將會在當今機能最強的PS2上登場，因此特別受到各界的關注。隨着越來越接近遊戲的發售日，廠商公佈了很多遊戲的新資料，包括最新主角機體的詳細資料，還有最新的遊戲系統介紹等，喜歡這遊戲的朋友不要錯過本篇介紹。

新增系統和設定

遊戲除了AGWS是全新之外，在系統和設定方面也增加不少新元素。筆者將會分為4個POINT為大家作詳細的分析。

POINT 1





由於駕駛和前作不同的AGWS，因此戰鬥時的畫面表示也有很大分別。除了有很多新的METER出現外，還會有新的SENSOR系統取代原來的雷達系統。另外HM-III是採用HEADS MOUNT DISPLAY的螢幕系統，玩者會好像被螢幕包著一樣。以下是螢幕的表示方式

1. DAMAGE METER —— AGWS受損便會減少，全部扣掉便會GAME OVER
2. OPTION BOX METER —— 表示OPTION BOX的使用狀態
3. MED —— 測定正面方向的質量和目標
4. JUMP METER —— 隨著時間增加，到MAX便可增加跳高的次數
5. JUMP次數 —— AGWS可以跳高的次數，最多可以儲存三回
6. SPEED METER —— 表示現在前進或後退的速度





POINT 2

今集的新武器或裝備品，可以放在OPTION BOX的兵器MANUAL之內。玩者在進行MISSON期間，只要把對手擊落或破壞建築物後便可以取得。但收回的武器或裝備品，要到下一次的MISSON之前，裝備後才可以在戰鬥中使用。另外OPTION BOS的儲存量是有限制的，因此每次也要選擇合適的裝備。

POINT 3

今隻新增了機師的資料設定，玩者在遊戲開始時為主角設定個人資料，包括年齡，性別和國籍等共九項。至於這些個人資料會否影響主角的能力值等，現在仍然有所公佈，但相信國籍會影響敵對國的關係和任務的內容。

主角機HIGH-MACS III



遊戲的舞台時近未來，玩者所屬的隊伍是「日本外人部隊」，負責駕駛著最新銳的裝甲步行戰鬥車(AWGS)，去把達成每個MISSON目的。玩者所駕駛的AWGS型號是「16式裝甲步行戰鬥車」，統稱為「HIGH-MACS III」(以下簡稱HM-III)。HM-III在設計的時候，特別針對和前作主角機「HIGH-MACS II」(以上簡稱HM-II)完全相反的設計方針。HM-II的設計是重視火力和武裝性，而HM-III是著重回轉性和機動性，是屬於「輕量級汎月高機動AGWS」。雖然HM-III因重量輕的關係而沒法裝備重型的武器，但由於擁有優越的回轉力和機動力，因此HM-III的綜合戰鬥力與HM-II是互角的。另外HM-III還可以裝配新式的SENSOR和MED等裝置。HM-III的開發完成時間在第二次的中越紛爭，大約在最終之戰的時候開發完成。在戰爭結束之後，「日本外人部隊」再次組成，於是正式採用了HM-III作為部隊的主力兵器。

POINT 4

由於遊戲的平台是機能強勁的PS2，因此畫面的表現將會令人期待。不過在仍未可以看到遊戲的真實畫面之前，廠商已經公佈了一個令人興奮的設定。玩者可以根據個人的喜好去設定畫面的效果，例如一些光源變化和物件的光澤等，真是一個大膽和新鮮的設計。



◆ 有光澤　◆ 沒光澤　◆ 強光效　◆ 弱光效

リングオブレッド

RING of RED

BY隨風

PS2

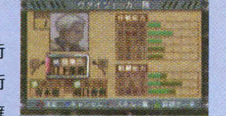
生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	未定
記憶：	未定
發售日：	預定9月
SLG	

三國鼎立，日本篇

跟歷史開玩笑—

中國曾經有一段名為三國鼎立的時期，當時魏、蜀、吳這三國把中國給瓜分了，這件歷史事件相信無人不知。但原來日本也曾被瓜分成三個國家？這件事情的確存在，不過只限於在遊戲世界。這隻以日本被瓜分為題的遊戲，其故事背景以及遊戲流程等早於124及125期介紹過，而今期則會為大家送上有關戰鬥的事項。

不同的技術—



士兵方面也分為好幾種的類型，他們使用的技術並不相同，分別為「搭乘技術」、「前衛技術」及「後衛技術」，靈活運用他們的技術可謂十分重要。例如擁有「搭乘技術」的士兵可以乘搭AFE，更可以用一些特殊的子彈來攻擊敵人的AWF。

遊戲進行—



而遊戲的進行模式如下：「部隊編成」→「作戰ＭＡＰ」→「戰爭MAP」。這三個模式中，每個模式玩者都需要為我方的軍隊進行部隊編成，編成完畢後就可以出戰，操縱著士兵及AFW來攻擊敵人。各部隊互動的作戰MAP以及直接交戰的戰鬥MAP比較講求戰略性。

新的人物—

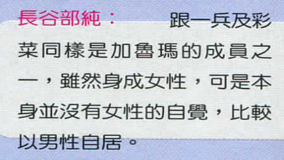
之前已經介紹過四個人物，而今次則公佈了三位新人物。現在就為大家介紹一下新人物，看看是否符合各位的要求。



桐野一兵： 是北日本解放戰線加魯瑪(カルマ)的首領、俄羅斯的傀儡政權，以及為了讓北日本獨立而繼續戰鬥的男人。



長谷部純： 跟一兵及彩菜同樣是加魯瑪的成員之一，雖然身成女性，可是本身並沒有女性的自覺，比較以男性自居。



桐野彩菜： 有著俄國人的父親再加上日本人的母親，身為俄日混血兒的她在8歲時便被士兵收為養女，長大後更加入加魯瑪，成為當中一員。

必殺技出擊！—



操作AFW的角色在作戰時，自己的能力值亦會有所成長，而在成長期間，最大可習得三種必殺技。此作一共有十多種必殺技供玩者選擇，每種都有其獨特的效果，玩者可依照作戰的需要來選擇希望習得的必殺技。現在為大家介紹其中幾種。



武器狙擊： 這是一個必定命中目標的必殺技，而且不但攻擊力為角色本身的攻擊力之外，還可以把敵人的武器打壞。



精密射擊： 比通常攻擊大1.5的攻擊力，而且跟武器狙擊一樣，必定會命中目標。



牽制射擊： 對敵人作出普通的攻擊，而且可以令敵人10秒內不能移動和破壞敵人AFW的腳部。



緊急充填： 令到移動停止，AFW的攻擊時間快速經過，而距離下一次攻擊的時間則會縮短。



即應射擊： 下命令後會立即行動，而且命中率很高，對於速度攻擊很有效。



回避運動： 實行後，可以防禦頭一回敵人AFE的攻擊。



高速移動： 把跟敵軍的距離縮短的必殺技，在前面的兵士會強制向後退。

介紹 AFW—

既然介紹了人物，又怎能不介紹一下AFW呢？畢竟「它」也是主角嘛！



水狐： 擁布有高格鬥能力的機體，屬於壹式甲腳砲的試驗機體及65式甲腳砲改造AFW。



九鬼： 擁有最終驅動裝置及變速裝置，屬於2號輕甲腳的傑作AFW。

New Game Express

Text by 痴心

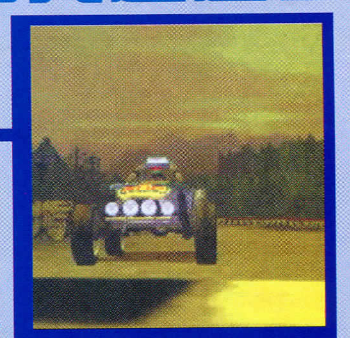
PS2

生產商：	IMAGINEER
售價：	6800日圓
容量：	CD-ROM
發售日：	預定9月14日發售
RAC	

WILD WILD RACING

又越過高山又越過谷

在以往的32 BIT遊戲世界，賽車遊戲限於機能關係，畫面流暢度往往強差人意。即使是認真製作如《GT》亦不能滿足廣大車迷要求。在今天踏進128 BIT主機的新紀元裡，視覺效果總算給車迷一個交代。今次所介紹的《WILD WILD RACING》就是由遊戲製造商IMAGINEER利用PS2的精良機能，使賽車動感的畫像活靈活現的作品。



由國境之南，到太陽之西。

此遊戲一大特色，就是電腦能以REAL TIME準確計算出車身的重量，輪胎跟路面的磨擦力等數據，因此車子的每一個反應與動作都表現得份外細緻。嶄新的物理計算技術，跳躍，碰撞，反車，等等，車輛的一切動態都能充滿實感地表露無遺。另一特點就是天色的轉變。在比賽途中，時間不斷地流走，天空的太陽也會隨之而沒落西山。由賽事開始時的上午，直至比賽中段的黃昏，遊戲亦會一一呈現。還有天氣的影響，也會左右賽事的進行。有些時候是晴天，有些時候是雨天，甚至下雪也會出現。在惡劣的天氣及路面上行走，玩者須要鍛鍊一手良好駕駛技術，以應付不同的環境變化。


黃昏


晨曦


雨天


晴天



下雪

TIME ATTACK MODE

在TIME ATTACK MODE中，賽道全長會比一般場地為有短。當中有HILL CLIMB(上斜)、DOWN HILL(落山)及平地3種場所給玩者挑戰。如果玩者的車輛馬力不足，重量太重的話，在上斜路段行走時便會非常吃力。落山路段因車輪滾動急速，須要考驗玩者的反應與技術。平路則是最容易操控的場地，操控可以稍為輕鬆。若然圈速成積理想的話，車子的性能亦會增強。

CHAMPIONSHIP

在CHAMPIONSHIP MODE裡，玩者所駕駛的四驅車攀山越嶺，在世界各國不同環境的賽道上風馳電掣。其中亦有由淺至深的難易度可供選擇，從最初級的BEGINNER、難度適中的MATURE及向專業車手挑戰的PRO。無論你是賽車的初哥，抑或經驗豐富的車手，都可在遊戲中享受OFF ROAD車的樂趣。


◆ 什麼？！竟然走到地盤裡去？！！

新的車輛　新的引擎

遊戲變化多端，玩者可駕駛性能各異的車輛，在不同的賽道上行走。在遊戲開始時，有3款賽車提供選擇。若想取得更多車種，可在CHALLENGE MODE上贏取錦標，便可駕駛新的車輛。另外如在TIME ATTACK MODE中取得佳積的話，車子的性能亦會增強。備輕了的車身重量，增大了馬力的引擎，令車子的操控更加得心應手。


◆ 取得新的車輛！

CHALLENGE

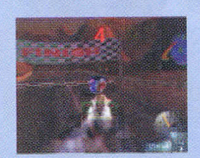
在CHALLENGE MODE裡，有3種不同的CHALLENGE模式，分別是QUEST、SKILL及STUNT。玩者若然將所有模式完成的話，就會有一輛新車可供選擇使用。隨著新車的增加，遊戲的難度亦會相對提昇。為了獲取所有車種，各位便要磨練一下自己的駕駛技術啊！

CHALLENGE 1 —— QUEST



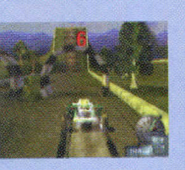
在QUEST的模式中，玩者須要在限定時間以內，將分佈在賽道不同地方的英文字母搜集。要注意的是場地裡的分差路特別多，稍一不慎便會迷失方向，因而浪費時間。在迂迴曲折的道路上，特別講求玩家的靈活操控性。

CHALLENGE 2 —— SKILL



這個模式十分有趣！同時亦十分考驗玩者的駕駛技術！玩法是要使用己取得的新車，不斷地撞向賽道上的一個小皮球，務求令到皮球最後到達指定的終點！實際上就如足球員控球在腳，將皮球踢到所想的地方，只不過方法不是用腳，而是使用車子！

CHALLENGE 3 —— STUNT



STUNT的意思就是特技。而在這模式中，玩家們可以一嘗特技人的滋味，利用車子表現高難度的動作。這裡的賽道全都是特別設計，有髮夾彎也有異常高角度的斜坡。玩者須要在限定時間以內，把已UPGRADE的賽車在這裡大顯身手。

Text by：悟空

Virtua Tennis

DC

生產商：	SEGA
售價：	$39.99美元
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	2 BLOCKS
發售日：	發售中

1~4P/SPT/VGA BOX、震動PACK、通訊、ARCADE STICK對應

又一街機移植大作



在街機受不少玩家歡迎的立體運動遊戲《Virtua Tennis》，終於在上星期推出了DC版，雖然今次推出的是美版遊戲，但現在玩美版GAME的方式這般簡單根本不須理會她是日版還是美版，只要是值得大家去玩便足夠，現在筆者就為大家介紹這隻「虛擬網球」吧。



模式介紹



遊戲給玩家選擇的模式不多，只有三個、分別是「ARCADE」、「EXHIBIOION」和「WORLD CIRCUIT」；「ARCADE」當然是大家也玩過的街機模式，「EXHIBIOION」是家用版的新增模式，這模式可以讓一至四名玩家對戰，玩家更可自行設定比賽規則，如進行局數、對手強弱等；第三個「WORLD CIRCUIT」亦是家用版的新增模式，玩法與一般育成遊戲，玩家在選好使用角色後便可開始遊戲，遊戲的玩法是要玩者將模式中所有比賽和迷你遊戲完成而取得世界第一，當中每場賽事及迷你遊戲都可得到一定數目的金錢，玩家可以利用這些金錢去SHOP購買物品，這些物品包括新角色、新場地和角色新衣等，而購買到的物品可於ARCADE或EXHIBIOION兩個模式中使用。



特殊開球、隱藏角色



遊戲除了可以在WORLD CIRCUIT模式中多購八名網球選手使用外，其實遊戲是還有另外兩名最後角色可以使用的，相信有玩過街機版的朋友也會知道，這兩名最後角色就是「MASTER」和「KING」，這兩個角色在街機版是屬於隱藏頭目，但只可對戰而不可使用，不過在DC版已變成可使用，但必須戰勝他們才可，而令他們出現的方法就是在ARCADE模式中(Singles或Doubles也可，但Singles只會出現MASTER)以不失一局的情況下完成五場比賽，當完成第五場後他們便會出現，只要再將他們戰勝後便可在ARCADE和EXHIBITION中使用，只要在選人畫面中向左移便能選用；此外遊戲還有一式特殊開球法，指令就是「↓+A+B」，成功的話角色便會轉成以削球方式發球，但筆者覺得用處不大。



二人合作=累街坊?



看名字便知道筆者想說的話，遊戲最多可以給四人進行對戰，四人對戰最基本當然是四人對打，但問題是若同伴與自己有不錯的合作性那還可以，但若同伴與自己是完全沒有合作性的話便如以一敵二，攪不好有時還會變成吵架收場，所以這些遊戲用以來考驗自己與朋友的合作性也不錯呢！(筆者已遇到一名合作性奇「高」的伙伴……)



迷你遊戲玩法新鮮

以下是WORLD CIRCUIT模式中所有迷你遊戲的玩法介紹，但介紹之首先向大家說明一下，每個遊戲都有等級制，所有遊戲都是由LV 1開始，只要玩家完成一定條件遊戲的等級便會上升，相對遊戲的難度亦會有所提升，除了難度、完成遊戲的金錢數目亦會相對增加，以下就是各遊戲介紹。

PIC CRASHER



保齡球大家一定知道其玩法，所以不用多說，這遊戲每個LEVEL都有一指定分數，玩家只須在五次機會中取得該指定分數便可完成遊戲。

DRUM SHOOTER



這遊戲比較考玩家網球方向的控制能力，玩家要在限制時間用B掣將網球以高波擊回跌落對面的垃圾桶內。

CANNON BALL



玩家要將對面場發球器發出來的球擊回將發球器破壞，要留意發球器會射出紅色和黃色的網球，玩家只可將黃色網球擊回，而紅色網球絕不能接觸到，一但接觸便會令被破壞的發球器復活。

GIANT BALL



這遊戲的玩法是用網球不斷與對面的大圓球碰撞令它們撞上場外便可。

BIG WALL



中文譯名「巨牆」？玩法很簡單，玩家只須用網球將牆上的數字牌全部擊中一次便可。

RETURN ACE



將球擊回撞倒對面氣箱，但必須飛出場外才算，筆者建議用B掣將球昇高後由球自行下跌撞倒氣箱，這樣比抽擊較有機會。

BULL'S EYE



一看便知道其玩法，玩家要用B掣將球擊回對面的分數圈內，要在10個限定球數內取得指定分數。

SMASH BOX



和RETURN ACE玩法差不多，不同的不須玩家將對面場的氣箱打出場外，只要用球接觸到便可。

愚己玩法

最後筆者給大家介紹一個特別玩法，就是以VMS來進行網球比賽，使用方法很簡單，就是玩者不要看電視的遊戲畫面而轉看手掣上的VMS畫面，因為在比賽時手掣的VMS是會即時顯示遊戲狀況的，這玩法相信對一些認為自己是高手的玩家來說應會有一點挑戰，而且這玩法更可在四人對打時使用。

Text by 痴心



孖寶兄弟也上網！ N64

生產商：	任天堂
售價：	6800日圓
容量：	128M
記憶：	內置RAM
發售日：	2000年7月21日
SPT／對應震動手掣	

哈哈！不要誤會N64現在也能上網嗎？當然不是！筆者所說的是上網抽擊，而不是上網ONLINE！對啊！MARIO和LUIGI繼《孖寶高爾夫》之後，再次踏足體壇，拿起球拍打起網球來！遊戲操作簡便，初玩者只須掌握A、B掣怎麼按便可了。當然對按鈕熟習了的話，配合不同組合的按法，更可使出強力的抽擊及動作。孖寶兄弟在水管裡稱皇稱霸後，能否在體育項目上再戰江湖？且要試試玩玩看吧！



◆ 富有色彩的畫面給人無限的暢快感覺，在流暢度方面，單憑文字上面的表達，不能充分形容得到此遊戲的爽快感。

筆者玩後感覺

N64自96年開始發售的時候，在遊戲界中也曾引起哄動。推出數載以來，筆者也未曾有機會正式透過這部主機來玩遊戲。一來沒有購買的打算，二來也沒有這樣的金錢。現在當上了GAME PLAYERS的編輯之後，才稍有較多時間一嘗這機種的遊戲。以64BIT機能開發的遊戲在未來的日子裡面，還會有什麼突破呢？大家拭目以待。



◆ 鬼魂和飛行龜的大對決！

4大模式隨意選擇

EXHIBITION



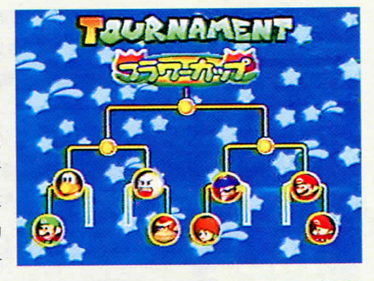
在這模式中，玩者可自由選擇角色、組合及場地選擇。選擇與電腦作賽時，可調教難易度的強弱來切合自己的程度遊玩，練習時更加得心應手。如玩家擁有四個手掣，更可4人同時對戰，與朋友或親人在家中一同切磋較量。

◆ 黃黃一個小圓球，竟然有4個人同時爭奪！

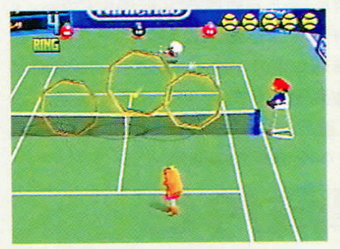
TOURNAMENT

跟EXHIBITION大至相同的玩法，但以一人遊玩專用的TOURNAMENT模式，進行進級大會。

由最初級的冬菇杯，再進級至第二個的花花杯，最後與最強對手作賽的星星杯。玩者可選擇單打的SINGLES MATCH或雙打的DOUBLES MATCH。單打以1對1的形式與CPU對戰；而雙打則是2對2與CPU對戰。雙打的同伴更可任意選擇，隨玩者自己喜愛的角色合作成為拍檔。



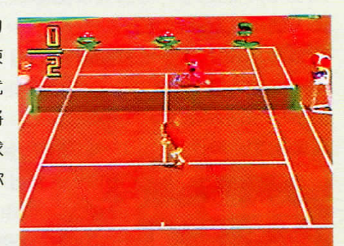
RING SHOT



這模式的玩法是將球兒擊在畫面上的圓環之中，從而得取分數。隨著玩者不停地加分，遊戲的難度亦隨之而增加。在某些場合裡，圓環會出現在位置刁鑽的地方，玩者須要配合不同的擊球技巧才可把球兒擊中圓環。除了在EXHIBITION MODE之外，這個RING SHOT也是一個可供練習球技的場所，而且亦都可以4人同時遊玩的。

PAKKUN CHALLENGE

從早年《孖寶兄弟》中已有登場的PAKKUN花花，在球場上成為助你練習用的發球機器！在底線上的花花就是，會不斷發出網球出來，玩者能將球兒擊中便可得分。花花發出的網球合計共有50個之多，電腦最後會為你計算出你的擊球命中率。



四種不同場地

遊戲中有四種不同場地，分別是硬地、泥地、草地及人工草地。在不同場地裡，球兒落地的彈跳力各有不同。在硬地上作賽時，擊球落地後彈力因場地堅硬而反彈力強，因此球速很高。如發球力量強大的角色在此發球的話，有較大機會開出ACE球。泥地方面則因地形鬆軟，球兒擊在地面時會容易被泥濘吸啜而緩衝了球速。較中庸的場地是草地，球速最為適中，不緩不疾。



◆ 四種不同場地可供選擇。



◆ 在草地上擊球速度適中，除非高手過招，否則不易打出ACE球。

登場角色大介紹！

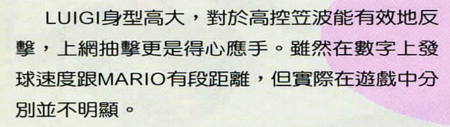
遊戲中眾多人物各自都有獨特的長處和發球技巧。現為大家詳盡分析14名球手的資料和列出各球手的SERVE SPEED(發球速度)。在CHARACTER SELECT畫面中，大家可看到右上方的兩顆星星，是隱藏了的角色。筆者先在這裡賣個關子，待玩者們自行遊玩時才揭曉隱藏人物怎樣出現！

全能型
無論在球場上任何角落都能發揮



MARIO(マリオ)165km/h

全能型的MARIO，在各方面都能取得平衡。在球場上左右走動靈活，不論上網或底線抽擊都能勝任。在任何場合下都能充滿自信的角色，反手抽擊尤其凌厲。



LUIGI(ルイージ)153km/h

LUIGI身型高大，對於高控笠波能有效地反擊，上網抽擊更是得心應手。雖然在數字上發球速度跟MARIO有段距離，但實際在遊戲中分別並不明顯。

技術型
最正統的網球技術



別姬(ピーチ)150km/h

雖然女兒身的她身材較細少，但擊球時能左右手兼用可彌補手短的不足。唯略嫌抽擊力量稍為偏低。



Daisy(デイジー)150km/h

技術近似於別姬，常用雙手作反手抽擊。擊球力量雖然欠逢，但削球技巧優良，而且對球拍的力量掌握良好，發球失誤較一般球手為少。

冬菇頭(キノピオ)144km/h

跟BABY MARIO一樣冬菇頭因身體矮小所以擊球範圍偏窄，所以以速度加強走動能力以補不足。動作敏銳的他擊球反應快捷，是技術與速度相兼備的球手。

華魯爾茲(ワルイージ)156km/h

身材高大的華魯爾茲，手長的關係能在廣大的範圍內把球擊走，與DONKEY KONG不相百仲。他在擊球技巧上面為人所讚賞，但欠缺發球力量。

速度型
無論落在多遠的球也能追上





BABY MARIO(ベビィマリオ)164km/h

他跟Daisy一樣常以雙手反手抽擊，且能發出落點準確的窩利球，技術相當不錯。個子細少的他擊球力量卻大得驚人，兼且擁有高速的移動能力，是球場上不能少覷的小朋友！

恐龍仔(ヨッシー)149km/h

恐龍仔相比BABY MARIO身型較為高大，守備範圍更為廣闊。除了有上佳的速度外，擊球落點準確也是牠的長處，唯一所欠逢的是擊球力量偏低。



嘉素達(キャサリン)159km/h

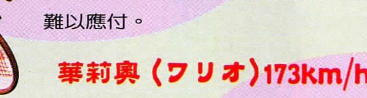
究竟嘉素達是女孩子還是男孩子呢？這問題連本遊戲開發總監也答不到我！打法有點像恐龍仔的牠，利用高速度的優點，能將球兒巧妙地左右反擊。

力量型
擊球威力所向披靡



DONKEY KONG(ドンキーコング)173km/h

強大力量驅使之下，任何高難度的擊球都能從容解決。雖然速度不高，但身型龐大手腳均長，能覆蓋廣大的擊球範圍。如在網前攔截有如一度銅牆鐵壁一樣，叫對手難以應付。



華莉奧(ワリオ)173km/h



底線抽擊十分凌厲的華利奧，發球及擊力量均相當驚人。如不慎給他發出的球擊中的話，後果可不堪設想！

大怪獸谷巴(クッパ)，時速高達176km/h

強力的發球速度時速高達176km/h，是所有角色之中最高的紀錄。大怪獸的破壞力驚人，但速度則是牠最弱的一環。

古惑型
可愛的臉孔背後是狡猾的心思



飛行龜柏達柏達(パタパタ)159km/h

對任何擊球都能作出敏捷的反應，眼界亦是奇準，常能把球擊到心目中的落點處。走動位置飄忽不定，令對手難以捉摸。

鬼魂達利沙(テレサ)148km/h



達利沙對SPIN SHOT及窩利球等技巧都能駕輕就熟，是個比柏達柏達更高技術的球員。它常在空中隨意飄泊(因為它是鬼魂！)，移動速度亦不遜色。GP

TEXT ：咸旦仔

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

PS/DC

製造商：	EIDOS
售價：	5800日圓
發售日：	發售中
容量：	GD-ROM X 1 / CDROM X 1
記憶：	35 BLOCK / 2BLOCK
ACT / 對應振動	

PS、DC版同步推出！

以嶄新解迷動作遊戲獲得一致好評的〈TOMB RAIDER〉系列，在《TR IV》的版本中創下全球售賣超過2000萬張的紀錄。今集是以四大文明古國之一的埃及作爲考察的地方，大家又可與LARA再次挑戰遊戲的各種難題了，另外今集的所有對白都會改以日語來進行。原全移植的日版《TR IV》大家有興趣嗎？

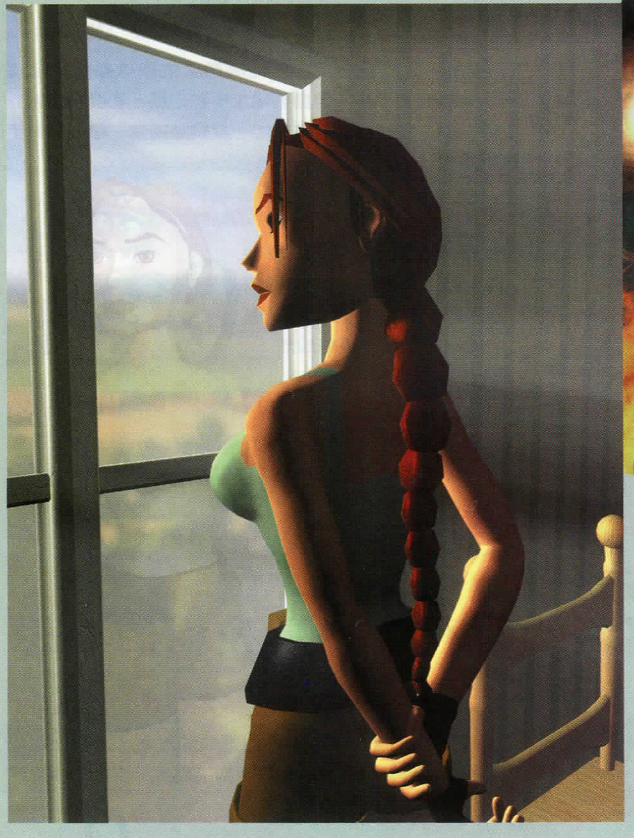
LARA 16歲已開始冒險旅程！

LARA於1968年出生在英國。就在16歲那年LARA決定放棄悠間的貴族生活，毅然踏上多姿多采的冒險旅程，跟隨當時著名的考古學家CROY一起到四大文明古國之一的埃及考古。但在探險途中CROY卻與上意外，而無法逃離遺跡，LARA則憑著敏銳的觀察力和優越的體能成功逃離遺跡。雖然這次冒險發生了意外，但LARA卻沒有因此而放棄，反而對充滿危機的考古冒險產生濃厚興趣，也許這就是冒險家必須具備的條件吧！之後她對考古學更加熱誠，並決定再次到埃及找尋CROY失蹤的原因。



◆LARA的身手非常了得呀！

◆多大困難也難不到LARA的。

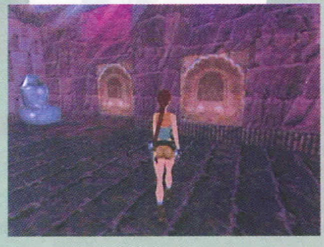


◆好COOL呀！

各種動作

步行

如想站近邊緣來跳躍的話，只需按著操控捧，這樣LARA便會一步一步行走。



◆對於遠距離跳躍是非常重要的。

衝刺

因觸動一些機關的關係而須要快速離開，這時只要按十字鍵，那麼LARA便會奔跑起來。



◆奔跑可是冒險必要的動作呢！

爬行

當遇上一些狹窄的洞穴時，按著R鍵和十字鍵LARA便會在地上爬行。



◆很古怪的動作！

爬繩索

有些時候LARA是須要利用繩索來越過一些地方，動作就如泰山一樣，只要跳至繩索時按實A鍵，跟著按實R鍵，這樣LARA便會自動搖擺，而且幅度會不斷增大，當到達最高點時放開A鍵，這樣LARA便可安全到達，但假如距離較遠的話，那就要在放開A鍵後即時按著X鍵增加衝刺力。



◆LARA等於泰山？



◆這是遊戲中難度甚高的動作呀！

爬牆

LARA時常要到各處爬越牆壁來找尋出路，這時只須跳起再按實A鍵，就能隨意攀爬牆壁了。



◆爬越牆壁找尋出路有可難度呀！

游泳

有些時候玩者須要經過水路才能到達一些地方，這是按著十字鍵再加上X鍵LARA便能在水中自由活動，不過要留意LARA氧氣指數，當氧氣指數降至0時LARA就會死亡。



◆LARA的泳姿好看嗎？

爬繩網

有些通道是須要利用頭上的繩網方可通過，同樣只須跳起再按實A鍵，就能隨意攀爬繩網了。



◆LARA的手力真強呀！

翻滾轉身

按B鍵LARA便會作180度轉身，用來對付從後出現的敵人非常有效。



◆擁有優越體能的LARA。

觸動機關

經常要觸動一些機關方可通過或取得寶物，只要按實A鍵便可。

◆機關這樣東西可不要隨便觸動呀！

射擊

當LARA遇上敵人時，只要按Y鍵取出武器，然後按A鍵便可進行射擊，假如按實A鍵不放便會進行連環射擊了。



◆射擊可是LARA強項呀！

序章：修練篇

LARA跟隨CROY來到遺跡處，CROY為了考驗LARA是否具有冒險家的能力，於是編排了一連串考驗給她挑戰，雖然說是考驗但CROY也會細心講解每一個步驟和特點，跟著他便帶領LARA接受各式各樣的考驗。

CROY帶領著LARA來到一段石級底時，他會啟動一個尖矛機關給LARA看，跟著二人走到平台邊緣，這時CROY會向LARA講解如何跳過對岸。當跳過對岸後，二人來到另一個房間看見一隻野豬，CROY會示範如何對付野獸，當CROY將野豬殺死後，二人便離開房間。出到房外CROY便講解如何助跑跳躍，過了第一關後，他再指示LARA距離更遠的跳躍方法，而今次的特點是當跳至接近對岸時用手爬著邊緣才可上岸。過了對岸後，CROY便指導如何在攀爬時作左右移動，於是LARA跟著CROY的方法攀上石壁上。

之後CROY帶LARA來到瀑布前，並指導LARA游到對岸啟動機關將橋放下來。LARA跳至水中後，朝左前進來到機關前，跟著便開動機關，鐵橋便會落下來。LARA跟著CROY來到梯旁，爬上去後再次啟動機關，另一條鐵橋亦同時落下。二人到達對岸後，CROY便指導LARA如何從上方攀爬繩網到對岸。當二人到達廣場時再遇上兩隻野豬，因LARA手中並沒有武器關係只好讓CROY解決牠們。

經過密室來到一間有兩頭獅子象守著的建築物，通過這裡後出到外面，看見一條地道，LARA爬進去後發現一個屍骸，並在那處取得背包，然後啟動左面機關使出面的圓形石門打開。跟著便返回外面與CROY會合，二人從石門後的暗道滑下來到一個左右兩旁有毒箭放出的地方，CROY立即指示LARA馬上跑到對面。之後二人沿著斜坡到達一個空曠地方，LARA跟著CROY來到另一個大房間，LARA從左面通道來到露台，CROY便會指導如何利用LARA面前的繩索跳到對岸，LARA依照CROY的指示來到對岸，並將機關啟動使圓石門打開，接著與CROY一同進入黑暗的地道中。通過黑暗的地道來到另一個廣場，這時CROY便給LARA最後一個考驗，前方有兩條分差路，一條較易另一條則比較難，而這次考驗CROY是不會給LARA任何指示的，LARA會選那一條呢？

各種道具

武器	
曲尺手槍	這是LARA的基本裝備，火力不算強大但勝在子彈多。
散彈槍	火力最強大的武器，而且分為紅色彈和超強火力的藍色彈兩種。
輕機槍	一秒多發的輕型武器，對付一大批敵人時最為適合。
左輪密林	威力強大的手槍型武器，若配合紅外線瞄準器一起使用威力更大。
榴彈砲	可將畫面中所有敵人暫時昏迷，但不宜作近距離攻擊，因這樣會使LARA同樣受傷，彈藥分為NORMAL、SUPER和FLASH三種。
十字弓	水中專用武器，箭頭分為NORMAL、毒性和爆破三種。

工具	
望遠鏡	可供LARA作細心觀察用。
火柴	供LARA在黑暗的地方作照明之用。
藥包	分大小兩種，大藥包可回復全部體力，而小藥包則回復一半體力。

TEXT by小悠

がんばれ！ニッポン！ オリンピック2000

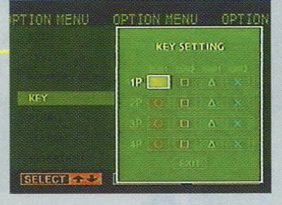
生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM X 1
記憶：	5BLOCK
發售日：	發售中
SPT/對應DUAL SHOCK及MULIT PLAY	

加油！日本！奧運2000

讓大家為國爭光的時機來了！

相信大家也知道2000年的奧運會即將在澳洲的悉尼舉辦，世界各地的運動好手也聚集在競技場上為自己代表的國家爭光。大家在螢光幕前為運動員打氣之餘，有沒有想過自己也為國家出一分力，於競技場上奪標，成為國家英雄呢？有沒有想到自己有能力破世界紀錄啊？KONAMI和JOC近來在PS和N64上便推出一隻以2000年奧運為中心的運動遊戲。這個《加油！日本！奧運2000》是一隻集合了奧運比賽項目其中15項，給玩者親身體驗的遊戲。玩者除了能選擇代表日本外，還有其他國家供大家選擇。不同的國家擅長的項目也有所不同，例如徑項的賽跑是美國的強項，俄羅斯著名的體操項目，還有中國的女子跳水等等。現在便由筆者來介紹一下遊戲的玩法吧！

操作方法



在任何遊戲進行之前，當然要介紹一下怎麼樣操作吧。這遊戲主要在競技中是使用JUMP和RUN兩種掣的，○□是RUN掣，而×△是JUMP掣。於大部份的項目之中也是以RUN掣連打為主，但也有許多技術性的項目，好像跳水、跳馬、持桿跳和鍊球便需要配合JUMP掣一起使用了。若果玩者想調校一下手掣時，可以在比賽中按START掣或在MENU中進入OPTION作調校。而玩者要進行MULTI PLAY時，只要在開機前安裝好多人遊戲專用插座便能進行4人對戰了。

開始遊戲



遊戲開始時有一共有4個模式給玩者選擇，包括ARCADE MODE、CHALLENGE MODE、REPLAY MODE和OPTION。ARCADE MODE是這遊戲的主要模式來，玩者先選擇自己代表的國家，一共有12個國家選擇，包括日本、澳洲、加拿大、中國、法國、德國、美國、俄羅斯、肯亞、荷蘭和西班牙。選擇後，逐一完成15個奧運項目，以總分來比較成績。玩者玩者勝出了15項比賽便會完成遊戲。CHALLENGE MODE是以打破世界紀錄為目標，集中進行單一項目的比賽，是個更新世界紀錄的模式來。REPLAY MODE則是於玩者完成遊戲後才出現的模式，能給玩者再次進行其他未打破世界紀錄的比賽。

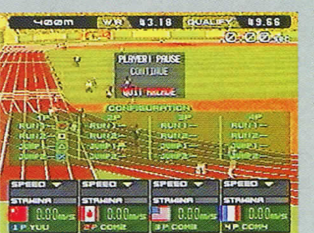
Men's Athletics100/400（男子100米/400米跑）



男子競跑項目玩者也需要使用RUN掣連打來進行，在抵達終點前一刻按JUMP掣作出FINSH的動作。玩者要注意的是偷步兩次會被取消選手資格。於比賽時除了連打RUN掣是十分重要外，跑400米還要額外注意體力，在畫面下方會顯示出玩者和其他對手的速度及體力，當玩者沒有體力的時候，不連打是多麼的強勁也是枉費的。在衝刺前一刻以JUMP掣作FINSH的動作，紀錄的成績會比較好的。玩者只需要達成取錄的時間，便能完成項目。最後玩者要注意的是如何打破世界紀錄，在比賽時畫面的上方會顯示出比賽的項目、WR（世界紀錄）和QUALIFY（取錄時間），玩者只要跑出的成績能超越WR的時間便會刷新世界紀錄。

Men's Athletics long jump/triple jump（男子跳遠/三級跳）

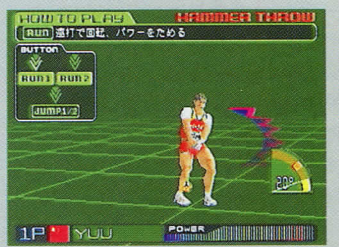
和競跑項目同樣，於比賽時畫面的上方會顯示出比賽的項目、WR（世界紀錄）和QUALIFY（取錄時間），玩者只要跑出的成績能超越WR的時間便會刷新世界紀錄。玩者需要先以RUN掣進行助跑，在起跳線前按JUMP掣調校角度，再放掣彈跳出去。三級跳也差不多，玩者需要在助跑後連作三下JUMP選角度的動作才會放掣彈跳出去，比一般跳遠難度高一點。要注意的是玩者需要在限定時間內作出起跑，彈跳後在落沙池前按JUMP掣作出下落動作。在三次試跳中有一次能QUALIFY便完成這項目。



Men's Athletics pole vault（男子持桿跳）

玩者先以RUN掣助跑，在選手插入桿的一刻會出現TENSION BAR，玩者在BAR最滿的時候按緊JUMP掣，於身體越桿時放掣，不碰桿便為之成功。在開始試跳前先選擇跳的高度，最高是7米，若果第一跳便過7米的話，第二跳便會有7米以上的高度能夠選擇，最高是8米。若玩者在試跳中再過了8米，那麼便不太清楚有沒有再高的高度讓玩者選擇了……（筆者也只是到7米69罷了）

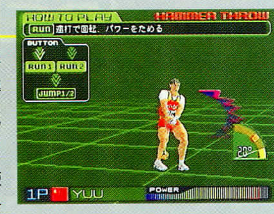




Men's Athletics hammer throw（男子擲鍊球）

玩者先以RUN掣連打來令POWER BAR的力量增加，這樣的話選手拿著鍊球自轉的速度便會增加，同時在選手身邊會出現一個箭咀，指引玩者鍊球的投擲方向，玩者必須在選手轉出界線之前按JUMP掣決定投擲方向和角度，放掣便行了。主要的技巧是在於選手高速旋轉時去掌握投擲的角度。





Men's Athletics javelin throw（男子擲標槍）

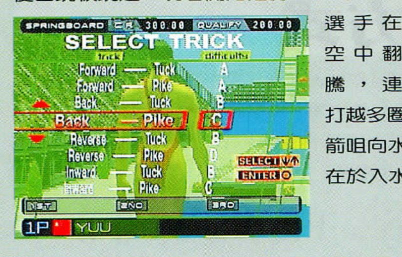
標槍項目於操作上比較簡單，跟跳遠差不多。玩者同樣先以RUN掣連打進行助跑，在界限線前按JUMP掣調校角度，再放掣將手上的槍飛出去。角度當然是以45度為最好呢。玩者有三次試擲，只要其中一次能QUALIFY便完成這項目。而世界紀錄的落點是非常接近場邊界的啊！





Women Diving springboard（女子彈板跳水）

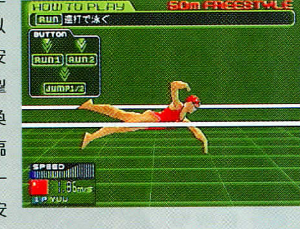
玩者在三次試跳前先選擇難度，再開始跳水。在書面下方會出現TIMING BAR，玩者在BAR滿的時候按下JUMP掣，這樣選手便由跳板跳起。玩者開始連打RUN掣來令選手在空中翻騰，連打越多圈數便越多，最後在翻騰時看準箭咀向水面按JUMP掣入水即可。技巧在於入水一下是否準確清脆。



Women's Swimming 50/100m freestyle（女子50/100米自由泳）

操作方法和跑100米差不多，玩者也是用RUN掣連打令選手前游。50米選手可以不用吸氣，而100米玩者必須在競游時按JUMP掣替選手換氣。在臨到終點一刻按JUMP掣便能作出FINSH動作。



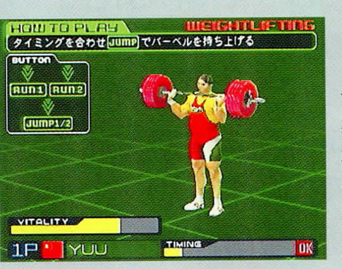


Men's Weightlifting clean & jerk（男子舉重）

玩者有三次試舉，其中一次能QUALIFY便完成這項目。舉重項目的操作比較複雜，玩者先以RUN掣連打令畫面下方的POWER BAR力量增加，直至力量到達OK的程度，這時候POWER BAR會開始退減，玩者在BAR減到0之前按JUMP掣進行挺舉。挺舉後VITALITY BAR會開始減少，而另一行TIMING BAR會出現，玩者再於BAR最滿時按JUMP掣去令選手舉起它，這時一行KEEP BAR會出現，玩者要連打RUN掣直至三盞紅燈亮起為之成功舉起了。技巧在於由POWER BAR減到0之前按JUMP掣進行挺舉和連打RUN掣直至三盞紅燈亮起，這個項目是考驗玩者的耐力。







Men's Cycling 1km time trial/sprint（男子單車1公里時間/環迴賽）

玩者以RUN掣連打令單車加速，在比賽中用JUMP掣換線各作衝刺動作。技巧在於如何保留體力於圈尾發力衝刺。時間賽玩者只需要QUALIFY便行。而環迴賽需要玩者進入三名以內才能完成這個項目。





Men's Canoeing Kayak Singles 500m（男子個人500米划艇）

玩者需要把兩個JUMP掣隨著畫面下方的指示按下來進行加速，速度越快，掌握的TIMING BAR位置便越小。在終點前按JUMP掣一下作出衝刺的動作，會令成績好一點的。



Women's Gymnastics horse vault（女子跳馬）

玩者一共有兩次試跳，將兩次的成績加起來的平均分便是玩者所得的分數了，同樣是QUALIFY便能完成這項目。跳馬最考玩者操作性，開始時先選擇好表演什麼難度動作，選好後選手會自動起跑，玩者要在兩個起跳位置準確地按下任何一個掣，當選手跳過了馬後，玩者必須於他還在空中時按下所有難度動作的指令，當然越高難度的動作指令會越多越複雜。





Now On Sale

PS
PS2
DC
N64

Now On Sale



Text by 痴心

PS

生產商：	SUNSOFT
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 BLOCK
發售日：	2000年7月17日
SHOOTING／對應ANALOG CONTROLLER	

駕著戰車與外星生物戰鬥

曾在FC受到好評的《超惑星戰記META FIGHT》，最近SUNSOFT將此遊戲重新包裝在PS上推出其續編《BLASTER MASTER》。遊戲玩法是要操縱著一輛星際戰車，與敵人戰鬥的3D SHOOTING GAME。為了拯救人類逃出生天，Roddy和Elfie兩姊弟挺身而出，繼承父親的理想利用戰車與外來異種生物戰鬥到底，究竟能否成功保衛地球？二人的戰鬥從這裡開始，將所有秘密一一揭盅。

◆ 背景的細節也刻劃得非常仔細，岩縫中的蜥蜴也可看到。

◆ 射破一些岩石，有機會取得內裡的ITEM。

◆ 設有AUTO MAP模式，無論主角走到哪裡，玩者都能清楚了解自己身在何處和掌握敵人的位置。

STORY

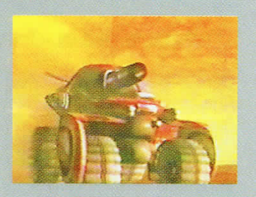


2019年，地球各處地殼變動，大規模的天災如地震、海嘯等相繼發生。球福無從至，禍不單行，地球的悲劇沒完沒了，從外星而來的異種生物就在此時來襲地球。全世界陷入史無前例的危機，到處只有悲痛的哀號和憂戚。

18年前，一場鮮為人知的的地下之戰當中，一位英雄曾把地球救出苦海，他的名字叫Jason(ジェイソン)。他常常駕著戰車把異種生物LIGHTNING BEING(ライトニングビーイング)擊退，在此以後亦曾幾度為着解決世界危機而作戰。地球的命運危在旦夕，今回亦再度須要他的幫助，但是再也沒有人可找到他了，因為在數年前，他在與LIGHTNING BEING的餘黨戰鬥中已經轟轟烈烈地陣亡。



可幸Jason的兒女繼承了他的遺志，繼續與異種生物戰鬥。他們分別是兒子Roddy(ロディ)及女兒Elfie(エルフィ)。今回LIGHT BEING的侵略，Roddy他們已經準備就緒。為了迎戰更強的敵人而進行最嚴格的訓練。



步行攻擊方式

Roddy徒步行走時，普通攻擊跟在戰車內一樣，都是按□掣來發射，而攻擊強度亦可增加。如取得LEVEL UP ITEM之後，便可提昇激光槍的威力，由最初的LEVEL 1，可增強至最大的LEVEL 6。可是，若果主角被敵人擊中受傷的話，則會逐步地POWER DOWN。

NAPALM

按下○掣可發射NAPALM爆彈，發出的火花能從主角身旁的一定範圍內給予敵人傷害，彈數亦是無限的。



HYPER SONIC

玩者按下△掣之後，主角的身體便會發出強烈的閃光，形成無敵狀態，而且還會奔向四周高速移動，所到之處都給予極大重創。要注意的是，閃光完後須要等待一段時間才可再次使用。



遊戲簡介

遊戲的形式以類似《TOMB RAIDER》的遠距離第一身視點，作3D的探險。最大的分別在於《TOMB RAIDER》的主角著重人體動作的刻劃，而《BLASTER MASTER》則較接近SHOOTING GAME，以光槍及炸彈等作為主要武器。加上此GAME可供玩者選擇以人徒步作戰或以駕駛戰車對付敵人，這一點可提高遊戲的變化及可玩性。



◆ 按SELECT掣主角可離開戰車，手執激光槍徒步對抗敵人。

戰車攻擊方式

在戰車內操作行動，按□掣可作普通攻擊，發射戰車的主砲，而按○掣則發射特殊攻擊。戰車有4種特殊攻擊。遊戲開始時GAUGE只有0的時候是不能使用任何特殊攻擊，但如果取得ENERGY ITEM後便可使用。特殊攻擊有以下各款，供玩家隨意選擇。

BLASTER (B)

在戰車正面射出威力強大的能量光彈。對於面對前方大量敵人的時候特別適用。



HOMING (H)

可發出追尾型能量導彈攻擊射程範圍以內的敵人。對於攔截空中的敵人準確性極高，在對付飛行中的異種生物最為有利。



THUNDER (T)

特別針對近距離的敵人施以大量高壓電流攻擊，可深入敵人的內部加以破壞。在狹窄的場所中戰鬥最為合適。



FIELD GUARD (F)

能在戰車周圍產生OPTION來破壞敵人。最適合著重防禦的場合使用。



時空門



在遊戲中，有許多閘門可供主角到處遊歷，到達不同的地點與空間，稱為時空門。時間空間的交錯，主角行走中的地方，實際上可能是另一個世界的光景。遊玩的時候，玩家可到達的地方一共有5個，分別是CONTACT POINT、洞穴地帶、火山地帶、水流地帶及森林地帶。

特殊移動

戰車有4種特殊移動，但須要取得裝備ITEM後才可使用。在遊戲開始時，玩者的戰車是什麼ITEM都沒有的，要靠你不斷到處搜索才可找到的。以下將這幾款特殊移動詳盡介紹，只要按下△掣便可發動。

BOOST





在陸地上移動中，發動BOOST的話可使戰車的行走速度加快。在追趕敵人或要逃走的時候使用最為合適。

SUBMARINE

在水中移動時，按下△掣便可將戰車改成潛艇，增強推進力使Sophia來去自如。

CLIMBING



在一些佈滿狹窄懸崖的地方裡，按△掣便可像蜘蛛一樣，在岩石上到處攀爬。

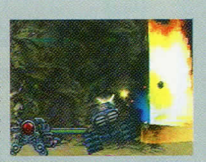
HOVER



在空中按下△掣可使戰車車底發出強大氣流，垂直昇降。在對付高處的敵人，可將Sophia昇起迎擊。

戰鬥技巧

善用SIDE JUMP



不論使用戰車或是徒步行走，按下L1或R1掣都可往旁邊跳開(SIDE JUMP)。跳躍動作的時間也頗長，玩者應盡量把握這段滯空時間，避開敵人的攻擊，同時再按下發射掣向對方發出反擊，方為上策。

跳躍中再SIDE JUMP



在駕駛戰車的時候，按下╳掣的會向上垂直跳躍。在持久的滯空時間中，再按下L1、R1掣還可在空中SIDE JUMP，有如二段跳躍一樣。在敵人密集的彈雨中，使用這種技巧可爽快地逃過他們的追擊。

SAVE POINT

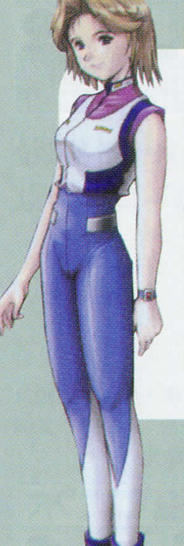


如若須要儲存進度，必先到達一處SAVE POINT來進行。在此處地方裡，除了可以SAVE GAME之外，還可替受損的Sophia J7整理修補，有時候更可取得有用的ITEM。

CHARACTER INTRODUCTION

Roddy

與Plutonium Boss戰鬥的英雄 Jason與Eve所生的15歲少年Roddy，比父親年輕便對戰鬥戰車Sophia的操作非常純熟。初生之犢的他早已能自力更生，在戰場上無懼風雨。Roddy年少氣盛，一派熱血青年的性格，往往做事衝動過急，幸好他的姊姊常常在旁指點著他。遊戲當中隨著他的成長，亦掀起了整個故事的進程。



Elfie

18年華的Roddy姊姊Elfie對機械構造瞭如指掌，可獨自一人把戰車Sophia J7維修及改造。她對弟弟照顧周全無微不至，Roddy在戰鬥途中她擔任領航員為他解說各處地形方向。有了她的幫助Roddy好像打了一支強心針一樣，在戰場上勇往直前。



Sophia J7

這部戰車原本的名稱叫作"Sophia The3rd NORA MA-01"。 Jason得到外來異星人的幫助， 把Sophia作出多次的改良，加強各方面的性能。現在所見到的Sophia是最新式的型號，外型上已與初出廠時大不相同。Roddy兩姊弟將戰車名號改作Sophia J7。在Elfie悉心鑽營之下，配上各種新式而強力的武器及裝備，使Sophia成為世界上最強的戰車！

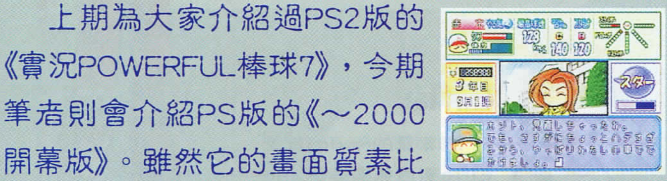
Eve & Jason

Eve的家鄉在遙遠的外星之中。她原是Sophia的機師，在很久以前，她跟Jason出生入死，一同對抗外來異種生物。在與Plutonium Boss的戰鬥中，她決意留在地球生活，與Jason共渡患難，同甘同苦，可惜在5年之前不幸去世。今回的故事跟她有著莫大的關係......

Plutonium Boss?



在一次地下核試中，發生了巨大的意外，幅射到處外洩。在那些幅射廢料當中，一團奇怪的物質突然產生變化，漸漸形成了一個有思想的生命體Plutonium Boss。科學家對此現象也覺驚奇，跟本無從解釋這種形態的生物是從何而來。 GP



TEXT BY：時雨

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	2 BLOCK
發售日：	7月19日
SPT／1-2P／對應DUAL SHOCK	



實況POWERFUL棒球2000開幕版

成功模式全面分析！

上期為大家介紹過PS2版的《實況POWERFUL棒球7》，今期筆者則會介紹PS版的《～2000開幕版》。雖然它的畫面質素比不上PS2版，但由此《開幕版》的「成功模式」和《7》不同，所以仍然有一定看頭。



投手育成實例

投手最重要的能力，包括了球速、變化球和控球三項，如果是先發投手，當然也要有很高的體力。要將以上所有優點集於一身，訓練時一定要有良好的計劃才可。(以下建議都是以手動提昇能力進行)

第一年

在最初一個月玩者是不會受傷的，利用這特點，玩者應該在頭一個月全力跑步，以提高耐力和監督的評價。休息完後，大家應再學會多一兩種變化球，否則在比賽時一定會被打得很慘。如果玩者順利幫球隊贏了數場比賽，很快就會成為二軍的正選，能力值增加的速度也會因此提高。而在過年回家休息期間，則是將控球(コントロール)練習提昇至LEVEL 3的最好機會。

◆跑步這些基礎絕不能忽視



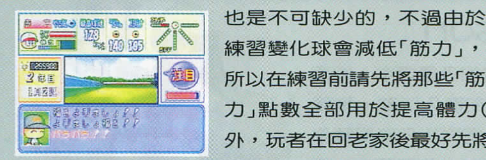
◆以玩者最初的能力要勝出，善用內角的高球，引誘對手打出高飛球來接殺就是最好的方法

第二年

在這年的目標是利用LEVEL 3的控球訓練，盡快將控球力提昇至B級以上。當然，在這時練習變化球也是不可缺少的，不過由於練習變化球會減低「筋力」，所以在練習前請先將那些「筋力」點數全部用於提高體力(スタミナ)身上。另外，玩者在回老家後最好先將球速練習的等級提昇至LEVEL 3。



◆控球力高可以減少失投的機會



◆如果是SIDE A的話，宣傳活動應該做密一些

第三年

玩者最後的目標，是將球速提高至150km/h水平。這時如無意外，玩者已是一軍的常客。由於在一軍的練習中賺取的點數比起二軍多出許多，因此大家在每一場比賽中無論如何都一定要勝出！

◆將得到的點數改善自己不足之處



◆一軍的比賽是大幅POWER UP自己的好機會！

《2000開幕版》成功模式的特點

今次《開幕版》的成功模式和《7》一樣，是「職棒二軍篇」，不過它的EVENT和登場人物都和《7》完全不同。除此之外，本作的成功模式更分為SIDE A和SIDE B兩種，它們的攻略法可是全不同的，玩者要加倍努力了！

SIDE A 和 SIDE B 的分別

不論是SIDE A還是SIDE B，遊戲的基本流程是一樣的，不過用來評價玩者成績的機制則有所不同。SIDE A要求的是選手之「人氣」，而SIDE B則完全是實力取勝。遊戲一開始只有SIDE A可供選擇，玩者要至少完成了一次成功模式，SIDE B才會出現。

SIDE A

每年，如果玩者的人氣值不到達某個標準，隨時會有被解僱的危險！因此玩者要經常進行宣傳活動(ファンサービス)。雖然不及正式練習來得有效，但這些宣傳活動也會增加玩者的能力值。



◆進行親善活動，提高自己的知名度

SIDE B

SIDE B中的玩者能否在職棒界生存，全視你在比賽中的成績而定。一旦沒有表現，在第一年便被中途解僱也不出奇。但如果實力夠，在短時間內成為一軍成員也是可能的！



◆沒有成績，在SIDE B一年就會「玩完」！

要有效地練習必須「研究」

當玩者在監督心目中的評價到達一定程度後，他就會向你介紹「研究」指令的使用法。這個研究指令的用途，是提高練習的LEVEL。LEVEL越高，該練習提升能力值的幅度自然也越高。因此將一些主要的練習法(如投手的「投げ込み」和野手的「素振り」)盡快提昇至LEVEL 3，會對球手的成長有很大的幫助。GP



◆聽了監督這句話後，就可是使用「研究」

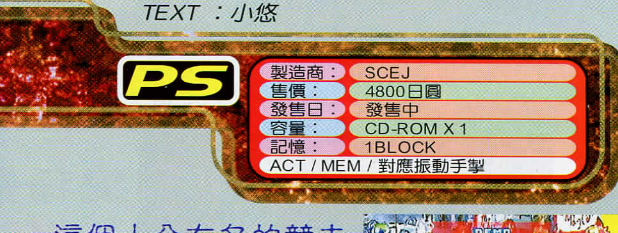


◆主要練習一定要在昇到最高的LEVEL 3後才進行

激突Tomarunner VS L'Arc~en~Ciel

身手耐力大測試！







這個十分有名的競走遊戲《激突Tomarunner》近來在PS推出了新作，而且今次更請來了日本當紅的男子組合L'Arc~en~Ciel來作這個遊戲的玩者，並且以他們的形象設計了四個人物於遊戲中登場。今次L'Arc~en~Ciel不單有參與這個遊戲的製作，更有為它寫了一首新歌於當中播放的呢，而且這首歌曲的Single也跟遊戲在同一日公開發售，令不少人開始對《激突Tomarunner》注目起來。



CHECK POINT 1 一共收錄了L'Arc~en~Ciel的5首作品



在這個超級疾走遊戲之中，大部份的BGM也是使用他們的歌曲。除了剛才說過的新作品「STAY AWAY」、「Driver's High」、「ROUTE 666」、「trick」和「虹」這5首歌曲。當玩者在挑戰模式中勝出的話便能聽到這5首歌曲的完全版本，並且記錄在OPTION中的SOUND TEST之中。除了這樣能夠收集歌曲外，玩者達成了某個條件而出現ENDING MOVIE時，也可以記錄在OPTION中重播的。





CHECK POINT 2 人物的設計活靈活現



在這個遊戲之中L'Arc~en~Ciel是以三頭身的公仔登場，而他們的服飾是按照他們的意見所創作的，再加上遊戲的人物設定，便變成現在這個可愛的樣子了（笑）。在不同的跑道之中有許多其他衣服能取得的，而且不同的衣服會令玩者操縱的人物有不同的特殊能力，一共有舞台服、便服和泳裝三種。



◆ 這個浮在半空的箱子藏著一條褲子。

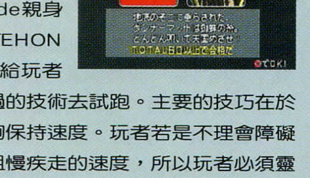
◆ 在海灘疾走時最好是穿夏天的服裝。

◆ 這…這個不就是傳說中的紅彗星？！

◆ Fans最想看到的當然是他們的便服Look。

◆ 在Hyde的背心中有一隻小小的惡魔。

CHECK POINT 3 Hyde no OTEHON



這個遊戲的戲肉所在，便是收錄了Hyde親身試玩時創出的記錄。在這個Hyde no OTEHON之中，會先由Hyde自己作為模範玩一次給玩者們看看，再由大家嘗試運用他剛才使用過的技術去試跑。主要的技巧在於如何將障礙物清除，或是在轉彎時依然能夠保持速度。玩者若是不理會障礙物直衝進去的話，是會被這些東西大大阻慢莪的速度，所以玩者必須靈活使用角色的鏟腳掣，去掃蕩妨礙自己的東西，包括與你們競爭的對手。話說回來，Hyde做出的時間只是一分鐘多一些，那麼驚人的速度怎麼樣才能破呢？







CHECK POINT 4 表現人性的VS MODE和TEAM BATTLE

雖然沒有像挑戰Hyde那麼有趣，但這個遊戲用來作對戰絕對是好的。玩者能夠選擇在遊戲中登場的任何一個角色來使用，而每個角色也有他特別的技能。要脫穎而出便要看看朋友們夠不夠心恨手心辣了。

BY 隨風



PS

生產商：	ASMIK ACE ENTERTAINMENT
售價：	4800日圓
容量：	CD-ROM×4
記憶：	3~13 BLOCKS
發售日：	發售中
AVG/對應震動手掣	

變種暴走族？！

~東京魔人學園傳奇 人之章~

東京魔人學園 劍風帖繒卷

出完又出—

不知道大家是否覺得此作好像在哪兒見過？其實早在98年此作已經推出了，跟今次介紹的作品正是同一套作品。雖然內容方面並沒有改變，不過各位可別以為此作並沒有玩的價值，尤其是從未玩過此作而又對此作感到興趣的玩者。到底此作有何賣點？

惡夢的開始？—

於1998的東京新宿，有一間名為真神的學園。這所學園剛剛來了一位轉學生，這位轉學生正是遊戲的主角緋勇龍麻（遊戲中設定名字，可更改）。在龍麻正式在這個學園中開始新的生活時，真神學園內亦相繼發生怪異的事件，而龍麻更被捲入同級的四位同學－蓬萊寺 京一、美里 葵、櫻井 小蒔及醍醐 雄矢的分爭中，到底龍麻將會變成怎樣？

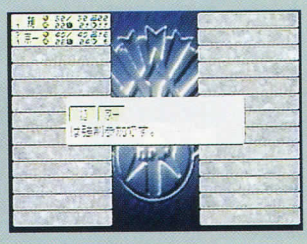




雖然打架是壞事…—

是因為轉學生給人的感覺是好欺負嗎？主角才第一天轉學就立即被校內的不良份子找麻煩，身為男子漢的主角當然不會逃避，光明正大的一決勝利吧！每次戰鬥的時候都會有「強制出戰」的人物，換言之這些人物是一定必需出戰的，而其他的則由玩者決定。而在戰鬥中有機會得到的，當然就是經驗值及金錢，經驗值到達一個地步後就會升LV，而新的「技」亦會隨之醒覺。





—GAME三味—

若玩者是購買此作的原裝的話，隨了可以得到《~劍風帖》之外，還可以得到1999年推出的《~劍風帖》的追加碟《~朧綺譚》，內容跟1999年推出的那一隻完全一樣。另外亦有還未推出的《~外法帖》的介紹碟，當中可以觀賞到人物的介紹、故事的簡介、遊戲的概要等資料，FANS們不要錯過呀！順帶一帶，WS的《~符咒封錄》亦快將推出。





你快樂所以我快樂？—

一般只是以對話來令劇情改變的AVG實在太悶了，往往在未完成遊戲前已失去了遊玩的興趣。不過此作在「影響劇情」這方面卻不是以對話來進行，而是以主角所表達的感情來改變角色之間的好感度，以令劇情有所改變。隨著遊戲的發展，所有角色都有機會跟主角傾談，而主角當然也不能只是呆呆的聽，也要作一些反應。於是玩者必需在有限的時候中，表達快樂、同意、或不喜歡等感情，以表明玩者對該件事件的感覺，而表達的感情的方法是則按跟感情相應的掣，例如「帶著友好感覺地同意」是按○掣。





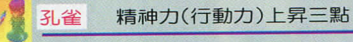


唏，過兩招吧？—

此作的戰鬥以「TRUN」制來進行，每位角色都會擁有一定的行動力，玩者可以使用這些行動力來作出「移動」、「技」、「方陣技」等指令，每種指令所用的行動力皆不同，而其中「技」的意思是攻擊的方法，每種「技」所用的行動力都不同。當我方所有角色的行動都完成後，就可以按「行動結束」，到敵方開始行動。不過留意當我方角色進入某些狀態後將會不能行動甚至不受控制，當然亦可以依靠「技」或道具來令角色變得更強。

- 毒　角色中毒狀態，將會每回合減少10點生命力。
- 麻痺　角色進入麻痺狀態，數回合不能行動。
- 睡眠　不能行動直至角色受到攻擊。
- 混亂　不受控制地胡亂移動。
- 魅了　向施術者的方向移動。
- 石化　數回合不能行動。
- 暗闇　攻擊的命中率減半。
- 咀咒　變成其他生物，不能戰鬥只能移動或使用道具。







- 羅刹　攻擊力上昇三點。
- 金剛　防禦力上昇三點。
- 孔雀　精神力（行動力）上昇三點。
- 祝福　三個回合內，每個回合皆可回復最大體力的四分之一的體力。

モンキーマジック

MONKEY MAGIC

TEXT by小悠

PS

生產商:	SUNSOFT
售價:	4800日圓
容量:	CD-ROM X 1
記憶:	1BLOCK
發售日:	發售中
ACT	

美國孫悟空降臨世界

花果山(かかさん)
仲間をたすけて天界軍をたおせ!

《MONKEY MAGIC》在推出美版遊戲後，日本版的遊戲也相繼推出了。這遊戲顧名思義，是一個環繞著名的故事西遊記而進行的Action Game。玩者操縱故事的主角孫悟空，克服每個難關。而舞台是以一個一個單元的形式進行，每一個單元之中有兩至三版。操作方面不算太困難，主要的難度也是在如何運用魔術去破迷宮中的機關。玩者的孫悟空一共有四種魔術能夠命使用，包括水魔術、火魔術、金剛術和變身術，玩者必須在版面中運用不同的魔術去擊倒敵人和渡過機關。

STORY

這個由世界被創造時開始，便以天界來維持平衡與和平。但是，天界存在相對地便會有魔界存在，有人去維持世界的平衡，便有人破壞這世界的秩序，擁有邪惡心靈的韋夫達和他的手下們，一直希望支配全宇宙。而天界和魔界長久以來也是保持均等的狀態。可是一隻猴子出現後，世界便引起很大的動盪。一顆隕石撞上了地球上去。那顆隕石吸收了日月精華後爆出一隻猴子來，這便是孫悟空了。孫悟空成為了地球上所有猴子的領袖，並漸漸發揮出他的潛能。魔界的韋夫達看中了他的潛能，希望招攬他成手下，於是便派遣伯迪到悟空那兒。另一方面天界看見悟空的真貌，便無故地視他為敵人了。

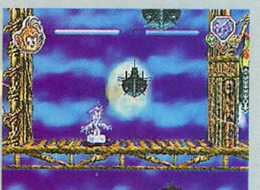


操作方法

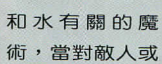
在這遊戲開始前當然要為大家講解一下操作方法。遊戲的進行有點像SEGA的《SONIC》，不過玩者操縱的孫悟空比SONIC厲害得多，他不但懂得跳躍和攻擊，還會使用各式各樣的魔術，現在一拼為大家介紹一下。

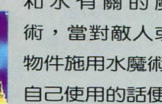
○掣是在各個畫面中的決定掣，而在戰鬥時是用來把鏡頭轉向其他地方，看清楚迷宮四周的路。×掣是Action Game最基本的跳躍，孫悟空能在空中作出多一重的二段跳躍。△掣是角色行動，當玩者在迷宮中得到鎖匙等道具時，便能按角色行動掣來使用道具，除此之外也有十分廣泛的用途呢。□掣是攻擊，配合方向掣能作出拳和腿的攻擊。L2和R2是選擇魔術的類型，而L1是對自己施用魔術，R1是對自己以外的東西施用魔術，魔術是按不同的類型布不同的效果。

水魔術

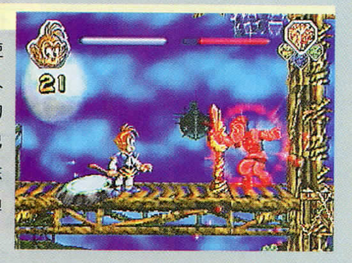


在魔術類型之中是屬於藍色。使用的也是和水有關的魔術，當對敵人或物件施用水魔術時，能夠將目標物凍結，若對自己使用的話便會把自己凍結了，但當自己被火燒傷時便能解除危險了。是種與火魔術相對的神通力。





火魔術



在魔術類型之中是屬於紅色。使用的也是和炎有關的魔術，當對敵人或物件施用火魔術時，能夠將目標物燃燒，若對自己使用的話便會把自己燃燒了，但當自己被凍結時便能解除冰封了。是種與水魔術相對的神通力。

魔術系統

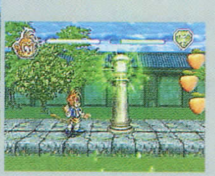


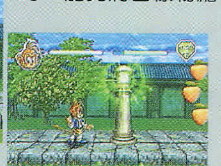
在這個遊戲之中，孫悟空所使用的魔術稱之為「神通力」，在故事開始時悟空於道場中的仙人，須菩提所教的。而這道場和一般差不多，教會悟空神通力之餘也會指導玩者如何在遊戲中活用它。

變身術

在魔術類型之中是屬於綠色。使用的也是有關變大縮小的魔術，當對敵人或物件施用變身術時，能夠將目標物縮小，若對自己使用的話便會把自己縮小了，當迷宮有狹窄的道路時便能用上了。是種與金剛力相對的神通力。

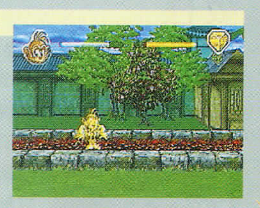






金剛力

在魔術類型之中是屬於金色。使用的是有關強大的魔術，當對敵人或物件施用金剛力時，能夠將目標物變得堅固，若對自己使用的話便會把自己變成無敵了，但當迷宮有敵人攻擊時也會受傷的，金剛力只是防止所有在環境上得到的傷害。是種與變身術相對的神通力。



Now On Sale



Text by 痴心

日本相撲協會公認 日本大相撲

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN價格
容量：	CD-ROM
記憶：	5 BLOCK
發售日：	2000年7月28日

SPT／對應DUAL SHOCK(震動方面)

強橫無比的肉體震撼！

本遊戲是以771個真實相撲選手姓名登錄而成的育成SLG遊戲，可謂陣容鼎盛。優美的OPENING動畫，精良的MOTION CAPTURE技術，使力士們的動作及表情都能細緻地表露無遺。KONAMI在各款體育遊戲中都有使用的"實況"旁述系統，在此GAME中亦同樣引入。簡單的育成遊戲系統，初次接觸相撲的玩家都應能從容應付。



＊力士出場的旁述介紹參照真實相撲比賽，倍增現場氣氛。

日本國粹

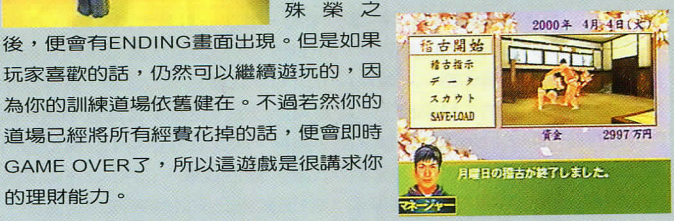
「相撲」——是日本傳統文化之一。在相撲競技進行中，搏鬥亦不忘禮儀，此乃日本文化的精髓。其中以傳統敲擊鼓樂為會場配樂的「櫓太鼓打分」和相撲力士頭上的獨特造型「髮髻」都有著它們的悠久歷史。力士在嚴格苦練中得出來的成果，就在相撲的生死場「土俵」上與對手一較高下。從古時發展至今日，相撲依然繼續在繁華的日本國道上與現代文化同爭日月，歷久不衰。



橫綱

本遊戲的主要內容，就是以指導相撲手訓練成材為宗旨的育成SLG遊戲。遊戲中玩者所扮演的角色就是力士們的師父。為了令自己門下的弟子個個學有所成，出人頭地，便執起教鞭，對愛徒實行艱辛的鍛鍊，向著相撲手最高榮譽的目標「橫綱」努力奮鬥。遊戲的時間流程是每一TURN為一個星期，玩者須要考慮力士的健康狀態和技術能力而作出最適當的訓練和時間分配。當你旗下的力士以達到橫綱殊榮之後，便會有ENDING畫面出現。但是如果玩家喜歡的話，仍然可以繼續遊玩的，因為你的訓練道場依舊健在。不過若然你的道場已經將所有經費花掉的話，便會即時GAME OVER了，所以這遊戲是很講求你的理財能力。





作戰指示

在屬於自己門下力士的觀戰畫面中，玩者可以給予作戰指示。在力士出場畫面的時候，在螢光幕左上角位置會出現數項標題，玩者只須按下方向掣上或下地移動，決定時按○掣選擇指令便可。要提提你一件事情，力士的能力數值與你對他所提點的指示都能左右比賽的成敗，所以務必要謹慎判斷。



＊現實比賽中歌手給力士的介紹也放進遊戲中，KONAMI可算做足RESEARCH。

變化

比賽開始後給對手施展變化攻勢。如能成功突擊的話更為有利，相反等待不動便會遭殃。直覺能力高的力士使出會非常奏效。

等待

開賽後實行敵不動我不動的政策，只是眼看對手觀察破綻。這種策略是針對對方的變化攻勢而成，但使出頭部突擊的話便會處於不利狀態。

頭部突擊

使用這個指令可指揮力士利用頭顱給對方施以突擊，這種技倆通常都用來撞擊對手的胸部。若然突擊能力高強的力士使出的話，利用無窮的攻擊力與招數，對手定必難以招架。

貼身攻擊

指示力士專注近身搏鬥。投擲技能越高的力士使用的話效果越大。

委任

給予力士最大的自由度，叫他憑藉自己的能力及經驗來發揮。在指令選擇畫面中，如玩者在限定時間內不選擇任何指示的話，電腦也會自動替你選擇委任模式。



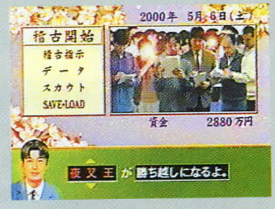
＊富有現場感的日語旁述。



＊在畫面的左上角處可選擇作戰指示

後援會

後援會的性質就像FAN CLUB一樣，成立的目的就是組織群眾支持相撲手。玩者旗下力士的後援會人數越多，收入也會相應增加。你可選擇傳媒對力士的訪問的多與少，訪問中所說的演詞是什麼內容，這些東西都會影響FANS們對力士的支持度。



＊記者對力士作出訪問

擴充道場

隨著你所招攬的力士數目不斷增加，細小的道場哪能容納眾多數百公斤的相撲手？！這時候你也許會想到需要擴充道場吧！只要你手頭上的資金充裕，便可將道場擴充，從而能夠提供更多力士在你的指導下闖出名堂。



＊玩家的太太（第子們的師母）常常替你在道場上打點一切。

TEXT：小悠

書展玩具新寵兒：著名刀劍出鞘了！

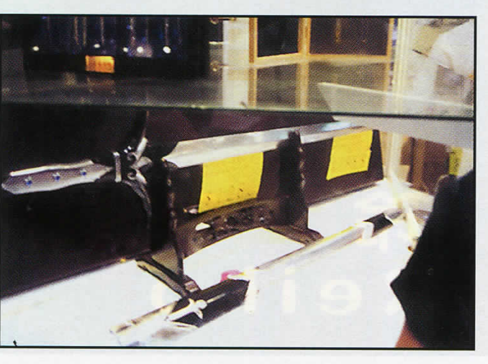


在每一年的書展當中也有一些漫畫商出產的玩具，或精品會吸引大堆人於第一日便排隊去買。可是自從去年幾個大漫畫商舉辦了「漫畫節」，將書展和漫畫分家後，書展排長龍去買限量精品的情況已大不如前了。可是於今年的書展，幾個比較新的本地出版社和台灣出版社，也有在書展中參展，令今次的書展漫畫參展商比上年多，不過沒有特別的事物出現，是十分難吸引人們到來的呢。所以今年的參展商也各出其招，希望在暑期頭炮的書展中賺取一筆可觀的收入。而在云云展品中最被受注目的，便是漫畫中登場的著名刀劍了！

這些漫畫中有名的刀劍，均被製作成為各式各樣的精品。例如開信刀、鎖匙扣、飾物等等，而當中最為奪目的便是它們的一比一大小刀劍。這些刀劍的製作有木造的，也有以鋼鐵鑄成的真劍，是限量發行的物品來。當出版社公佈此消息後，所有FANS當然第一日便排隊去買啦，不過香港人是一種死不吃虧的動物來，所以一於人排我又排，終於變成第一日已有千多人入場，他們的目的是去書展買刀劍。這個情況不單令舉辦書展的有關機構注意到場內有刀劍售賣，也吸引許多傳媒來作廣泛報導。



筆者當然不會錯過，進入人山人海的書展中，一睹傳說中的刀劍風采。在各大漫畫出版社之中有一兩家是特別以刀劍招來人們注目的。他們的東西有什麼吸引之處呢？現在便來給大家逐一介紹吧。今次書展之中的戲肉便是這把廿多寸長的「黃金悟」。「黃金悟」刀身以精鋼造成，重量十足，有兩種SIZE，包括剛才說過的最長廿多寸和比較短的十多寸，是比例上的差距罷了。



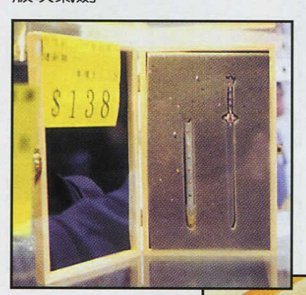
另一把觸目全場的兵器是著名劍客西門吹雪使用的名劍。這把名劍不單止是價值不非，而且是斤兩十足，劍身已有8公斤的重量，若加上同樣用金屬製成的劍鞘，相信怎麼樣輕也有9公斤重。

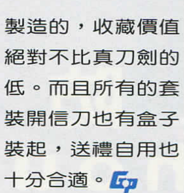




不知道大家有沒有看過另一本武俠小說《蜀山奇俠》呢？當中的大劍俠丁忍有兩把寶劍，一把乾坤劍和一把七夕劍。這也是一比一的，不過製造的原料便是使用木材了，雕功也不馬虎的啊。

買不到真刀真劍的朋友也不用失望，這兩把「天下」和「世界」的一比一吹氣刀劍也不妨一買，價錢不太貴，而且只有這個吹氣的才有一比一SIZE的「天下」「世界」。除此之外還有「天王」的細版吹氣劍。





除了以上的大型刀劍外，場中也有不少以開信刀形式推出的套裝兵器。其中有數款更是鑲上了名貴的鑽石，還有以白金製造的，收藏價值絕對不比真刀劍的低。而且所有的套裝開信刀也有盒子裝起，送禮自用也十分合適。



PROFILE

本名：周防玲子/Suhou Reiko
出生日期：1982年10月22日
年齡：17歲
出身地：靜岡縣
星座：天秤座
身高：162cm
血型：B型
三圍：B82 W58 H84
興趣：SHOPPING
專長：田徑800m、跳馬

周防玲子
Suhou Reiko

在日本的演藝界，新星可算是家常便飯的事，女星更不在話下，而今期介紹的『周防玲子』亦是其中的一個。除了在富士電視的「V.I.P」中擔任水田女郎，而且亦有參與之前的電影「GO-CON！」和劇集「傳說之教師」。最近她正在準備演出，於8月1日~27日在東京國際會議廳的其首個舞台劇一「ｂｉｇ」the musical，由於她的演出經驗尚淺，所以這個機會對於她來說是一次磨練演技的好機會。此外，富士電視亦選定周防玲子與數名女星參與於7月20日在秋葉原舉行「Visual Queen of the Year 2000」的演出。

JP-Idol.net

Pure…。

http://members.tripod.co.jp/luckycome/reiko/index.htm



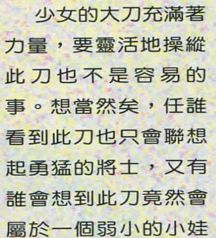
動畫新聞組

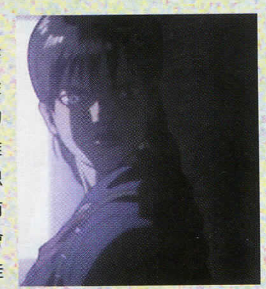
組員：《ANGELIQUE》派隨風

想要你的血
BLOOD THE LAST VAMPIRE

預定2000年於日本涉谷電影公映







少女的大刀充滿著力量，要靈活地操縱此刀也不是容易的事。想當然矣，任誰看到此刀也只會聯想起勇猛的將士，又有誰會想到此刀竟然會屬於一個弱小的小娃兒？嬌小的她再加上龐大的它，形成一個奇特的組合。到底大刀的用處是什麼，相信只有天知道！



介紹了這麼多輕鬆惹笑的動畫，想必令不少比較喜歡靈異類動畫的讀者怨聲連連了吧？不過不要緊，今期終於有機會介紹比較驚異的動畫了，這套作品的主角是一位身穿水手服的美少女，哎呀！不是《×少女戰士》喇！這位水手服美女手拿著大刀，終日以吸血鬼為「伴」－以消滅吸血鬼為己任。到底她會遇到什麼事情？現在就為大家作一個大剖析！

此作的舞台在數十年前，1966年的日本。在日本的美軍橫田基地中，有一間校服是水手服的美國學校。這間混合了日本及美國文化的學園，來了一位美少女轉學生－小夜。少女每天都穿著水手服，這沒什麼不對，可是藏在衣物下的，竟然是一把黑得發亮的大刀，再加上少女冷漠的眼光以及一閃即逝的殺意，到底少女是何許人也？

大家有看過《老人Z》嗎？今作的監督正是《老人Z》的北久保弘之先生呢！而主角的配音則是工藤夕貴，由於小夜設定為日本人，可是卻入讀了一間美國凡的學園，因此工藤夕貴需要演繹日語及英語兩種語言，實在不簡單呢！

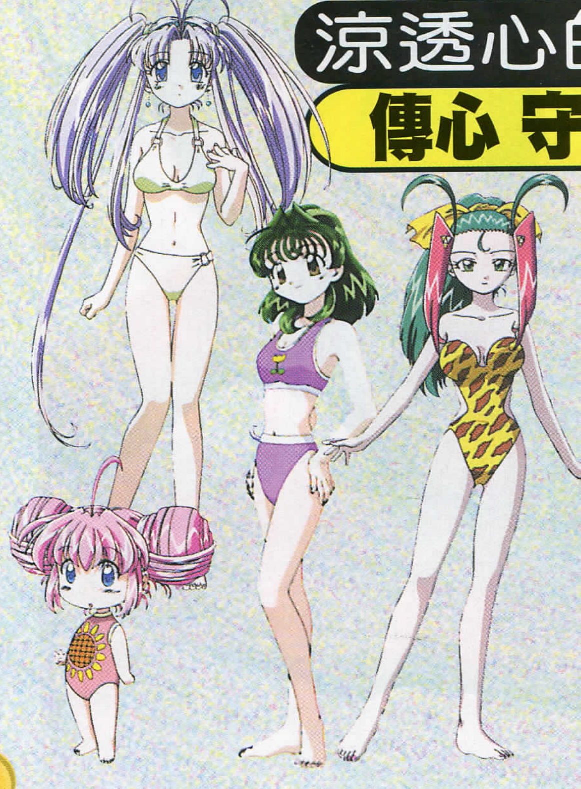


STAFF

監督：北久保弘之
企劃、原作：PRODUCTION I.G
企劃協力：押井守(押井塾)
人物設計：寺田克也
劇本：神山健治
演出：高木真司
作畫監督：黃瀨和哉
美術監督：竹田悠介
畫面設計：江面久
色彩設定：井上佳津枝
3DCGI：木船德光

涼透心的夏日
傳心 守護女神月天~潮風之興奮~

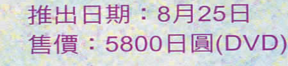
推出日期：8月25日
售價：5800日圓(DVD)



上集OVA太助他們就演過舞台劇，不知道大家覺得他們的表現如何呢？而今集則十分配合夏天的熱氛，大家一起到海邊去玩過痛快。可是除了汝昂之外，今次還多了愛原花織這個小麻煩，而太助又老是想歪，常常心不在焉。看來今次的夏日之旅也是多災多難呢！只是可憐了小璘，在「四面受敵」之下又得不到幫助，可悲可悲(笑)。

終於到暑假了，大家決定到海邊的民宿遊玩，今次還真是陣容強大呢！除了太助及小璘外，還有汝昂、離珠、乎一郎、花織、出雲及翔子，八個人浩浩蕩蕩地到達往目的地進發。到底今次的旅程能否令小璘及太助更加接近呢？可是什麼汝昂、出雲一大群的「電燈泡」老是阻礙他們卻又是不爭的事實。希望今次太助及小璘能夠明白自己的心意，不用讀者們老是看得跳腳啦(笑)。

既然是到海邊去，那麼泳裝自然少不了。除了翔子之外，三位女性的泳裝也挺性感的，其中小璘更穿著一件頗性感的三點式泳衣，即使在炎炎夏日也令人「涼透心」呢。(←怎麼變成黃×刊物了？)而小離珠亦穿著可愛的太陽花泳裝，就筆者而言她是最可愛的一個呢！

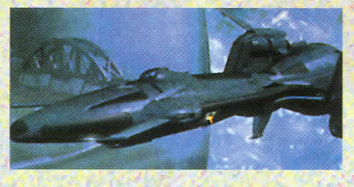


STAFF

原作：櫻野みねね
監督：小坂春女
人物設定、作畫監督：大西陽一
劇本：藤本信行
制作：東映アニメーション

當地球消失了⋯

宇宙奇艦泰坦號



接下來就介紹一下科幻映畫好了，由於此作的舞台是外太空，亦常常會出現於宇宙中穿梭的場面，因此作品中運用了大量3D-CGI的技術，以令畫面看起來更加真實，甚至令人出現自己正身處於宇宙中，跟角色們一起戰鬥的錯覺。若閣下是科幻動畫的愛好者，此作是否能找住你的心呢？現在此作現在亦在香港上映中呢！有興趣的朋友不妨看看吧。





若地球消失了，人類是否能平靜地繼續生活？在此作中，答案是肯定的－人類還可以生存下去。故事的舞台存在於地球被消滅的15年後，在一個不知名的星球上，有著不少尚存下來的地球人。其中有一位博士，他擁有一顆收藏了把人類救出的關鍵－泰坦號的秘密的介指。



博士去世後，此介指被其兒子奇洛發現，為了解開秘密，奇洛便到了父親一位朋友的航艦上，並找了一位名為亞琪瑪的駕駛員一起探索泰坦號的縱影。到底奇洛及亞琪瑪能否找出泰坦號還是未知之數，可是他們的行程一定會多災多難卻是必然的事。唉，祝君好運⋯ GP



尋找愛的心

在風裡看見的少年

7月22日於日本全國松竹・東急系公映



介紹過比較刺激的電影後，不如跟大家介紹一下比較溫馨的動畫吧。現在介紹的這套動畫比較有小時候常看的映畫如《三千里尋母記》類的感覺，很簡單、但又十非溫暖。這類動畫往往最能令人掉下眼淚，也許是身同感受吧(笑)，不論是可愛的小朋友或是尚有童心的大朋友也很適合觀看呢！

故事的主角名叫阿姆(アモン)，因為擁有不可思議的能力，令到阿姆遭受到很多苦難。在一件意外中，阿姆失去了雙親，而且禍不單行，他更受到獨裁者科蘭克(プラニツク)的狙擊，原因是阿姆立志要把科蘭克統治整個哈魯(ハンベル)之町的野心粉碎。



阿姆的最大武器正是他身體中的那一股不思議之力量，其實他的力量，源自他那顆懂得愛人的心，他利用眾人的愛以及大自然的愛，再加上「希望」的引導，阿姆終於把體內的力量解放出來。不但解救了整個哈魯之町，而他自己亦在當中找到了只屬於他的真愛。GP

STAFF

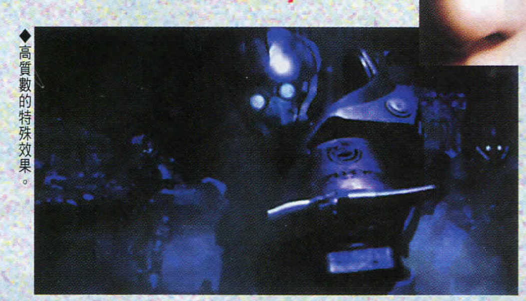
製作總指揮：佐藤東里
總監督：大森一樹
動畫監督：篠原俊哉
原作：C・W・ニコル
劇本：成島出
音樂：寺嶋民哉

還有其他－

雖然已經介紹了不少電影，但長長的夏日又豈只區區幾套動畫？現在為大家簡略介紹一下其他將於日本播放的電影吧！有些雖然不一定是在暑假期間播放，但是都是些不可多得的好電影，值得期待呢！

《F.F.MOVIE》：相信喜歡玩家用機的朋友，應該沒有人未聽過《FINAL FANTASY》系列的遊戲吧？其系列的最新作《FF9》還在近日推出了呢！而有關此作的電影《F.F. MOVIE》亦在開發當中了。雖然現在暫時還沒有公佈過電影內容，可是其畫像質數卻非常之高呢！不信？有圖為證。GP

◆這是圖？還是照片？比虛疑人物還真實呢！



◆高質數的特殊效果。

《海之極光》：這是有關21世紀，海南島中深海的故事。話說人類挖掘地球的深處，可是他們不知道當中有很多未知的危險潛伏著。例如是地球本身的自然危機，又或是海底生物的攻擊，到底主角能否順利得到他想要的資料？而此作的聲優陣容亦是引人的要素之一，當中包括在日本大受歡迎的女聲優林原惠美小姐，以及曾為《城市獵人》孟波配音的神谷明先生等。GP





漫畫節速報

天下

今年漫畫節天下將會為大家帶來多本強勁漫畫作品，包括有

日本漫畫雜誌 ULTRA JUMP


天上天下（大暮維人）


真人格（松本嵩春）


破壞魔定光（中平正彥）


誰在我背後（唯登詩樹）

月刊 Magazine Z


風雲三姊妹（垣野內城美）

征神記（島崎讓）





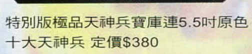
除漫畫外亦會推出分別為《我的愛神》及《Cardcaptor櫻》兩款20吋X30吋海報，另外還會於8月9日推出一本全新漫畫雜誌《COMIC TEENS》，內容包括獨家刊登鳥山明老師全新作品《SANDLAND沙漠大追蹤》、《ONEPIECE》、《封神演義》、《JOJO奇妙冒險PART6 STONE OCEAN》、《ROOKIES》及《通靈王》等極具份量之作。創刊號《COMIC TEENS》更會隨書附送Q版步驚雲襟章以及《JOJO奇妙冒險PART6 STONE OCEAN》、《ROOKIES》雙面拉頁海報，而且還有機會參加創刊神秘萬元送大禮，如此豐富內容大家又怎可錯過呢！

玉皇朝



今年漫畫節玉皇朝將會推出由鄭問老師繪畫的新作《大霹靂》創刊號，以及一系列精品供各漫畫迷收藏。另外還會推出創新實用的神兵秘卷，可收藏20把6吋或以下的小兵器。

神兵玄奇系列



特別版極品天神兵寶庫連5.5吋原色十大天神兵 定價$380

普及版極品天神兵寶庫連5.5吋純色十大天神兵 定價$220


12吋珍寶神農尺 定價$150


6.5吋珍寶太虛 定價$300

天子傳奇系列


5.5吋特種超合金4色雷刀紀念套裝 定價$100

神鵰俠侶系列



1：1至尊4尺原大玄鐵劍 定價$1800

龍神系列

12吋珍寶超金鋼辟魔龍刀 定價$150


12吋珍寶超金鋼龍戰 定價$150

新著龍虎門系列


8吋珍寶辟邪寶劍連劍鞘十罪惡剋星T恤初回寶盒限定版 定價$380


8吋珍寶辟邪寶劍連劍鞘 定價$150

另外玉皇朝為方便未能出席漫畫節的讀者，特設快捷方便之訂購服務，詳情請參閱玉皇朝旗下書籍之訂購表格。

文化傳信

文化傳信今次漫畫節中將會推出《絕代雙嬌彩圖集》、《FEEL 100%文庫版》以及6款全新海報包括：2款《絕代雙嬌》、2款《FEEL 100%》、《果醬》和《實況足球》等，另外所有於會場購買《實況足球》漫畫都可以獲新款鎖匙扣一個，如此多采多姿的精品大家又怎可放過呀！



FEEL 100%之音樂盒限量500個 定價$190



FEEL 100%之雨傘 定價$120

龍虎群英T恤 每件定價$180

絕代雙嬌首辦公仔 每個定價$50

龍虎群英電話繩 定價$30

東立

東立雖然沒有刀劍售賣，不過還有本港一氣作品《GTO》、《AH！MY GODDESS幸運女神》、《D・N・ANGEL》等精品售賣。



《GTO》我至YEAH電話繩

《GTO》金屬型牌電話頸繩



《D・N・ANGEL》一套8張POSTCARD



《GTO》一套8張POSTCARD



《AH！MY GODDESS幸運女神》車票套

《AH！MY GODDESS幸運女神》一套8張POSTCARD

《貧窮貴公子常滿》雜誌架

《LOVE HINA》海報

明河社

明河社今年將會推出一系列《射鵰英雄傳》BOXSET和最新26期《射鵰英雄傳》，另外還會有笑傲江湖簽名版、書籤以及令湖沖20X24吋海報等，給讀者選購。



J.A.

繼《刀劍笑》完結後，馮志明、區錦銓將會於8月推出新作《天刃》，另外在漫畫節中還會推出首辦象棋系列中的兵和將。





橫刀金屬首辦



1：1兩尺快刀

12吋黃禍

本地漫遊

書名：天刃

編繪：馮志明、區錦銓
出版：精英策略文化出版有限公司
售價：$13

故事簡介：傳說「神兵」除練自現世雜尋的不知明物質，還包含強者的心與血。從此人劍就如心靈互通，兩者合一是為天刃，直至強者老死，劍成遺孤！今日，受天地靈氣，日月精華洗禮，天刃已轉化人形。但源於心靈深藏執念，並認定主人忠魂未滅，仍尚在人間。故從此窮百年歲月，歷萬里苦艱，天南極北，亦誓要尋回主人蹤影，來延續驚世人劍合一天刃之境。

漫畫出版時間表

天下

日期	書名	售價
7月28日	灣岸MIDNIGHT #3	$28
8月1日	B-WANTED #1	$28
	I"s #15	$28
9日	天上天下 #1	$30
	真人格 #2	$30
	破壞魔定光 #1	$30
	誰在我背後 #1	$30
	我的愛神四格狂想曲	$45
	征神記 #1	$30
	風雲三姊妹 #1	$30
	Cardcaptor櫻 #10	$28
10日	鋼 #2	$28

玉皇朝

日期	書名
7月28日	新著龍虎門 #9
29日	車神傳說巨摩郡 #16
	神兵玄奇 #71
31日	花樣男子 #22

文化傳信

日期	書名	售價
7月2日	EX-am #34	$22
	多啦A夢 #28 (再版)	$30
7日	HUNTER X HUNTER #9	$30
	MONSTER #14	$38
8日	犬夜叉 #16	$30
	遊戲王大圖鑑 #2	$98
9日	EX-am #35	$22
	多啦A夢 #29 (再版)	$30
10日	轟天鐵拳傳 #26	$38
	部長 #6	$38
16日	EX-am #36	$22
	多啦A夢 #30 (再版)	$30

東立

日期	書名
7月27日	衝鋒陷陣 #
	特種警察 #
28日	新版金田一 #7
	湘南純愛組 #21
	月光浪子 #5

大然文化

日期	書名	售價
7月28日	緣份的天空 #2	$28
29日	夢幻妖子 #14 (完)	$28
31日	思春期未滿 #4	$28
8月4日	咕嚕咕嚕魔法陣 #12	$25
10日	銀河英雄傳說 #11 (完)	$35
14日	極速魚技 #8	$28
15日	寵物小精靈大追逐 #3	$28
	釣魚樂無窮 #1	$28



日本新刊

Presented by：小悠、小璘、時雨



CARDCAPTOR SAKURA ILLUSTRATIONS COLLECTION 2

出版社：講談社
原作：CLAMP
售價：1900日圓

今次的CARDCAPTOR畫集是第二本由CLAMP原作的小櫻畫集來呢。當中收錄了所有在單行本上推出的封面和插畫，還有於少女漫畫月刊《NAKAYOSHI》中連載的扉頁和限定推出的產品，一共82幅作品。相對於上一本的CARDCAPTOR畫集，質素提高了不少。也加插了許多新角色的畫，例如塞伯拉斯、月、斯畢奈魯、露比月亮和艾利奧爾。而筆者最喜歡的小狼比起上一輯「克洛咭篇」樣子成熟了不少呢，而知世更加是越來越像小櫻的媽媽撫子，很美的長髮耶。這一輯的作品比上一輯少用了和紙水彩的效果，增加了一些彩網和粉彩的技巧，令作品多一份朦朧的感覺。（小悠）GP



金田一少年之事件簿CASE 6

原作：天樹征丸
漫畫：佐藤文也
出版社：講談社

今次金田一要解決的奇案，是在一個名叫茜島的小島上發生的「怪奇馬戲團之殺人事件」。本來金田一和美雪等人是來這個島上參加學校「怪奇研究會」的宿營的，不過他們卻遇到了一個在島上表演的「鬼怪馬戲團」。這個馬戲團的內部最近經常出現怪事，事後犯人更會在現場留下「MONSTER」的字樣。最後，馬戲團內的小丑更一個一個被殺死！金田一雖然在案發的房內親眼看到殺人犯是名身高兩米以上的巨人，但在入房後他卻離奇消失了！到底金田一可否解決密室殺人之謎？（時雨）GP

BRAVE FENCER 武藏傳NO.3

出版社：ASPECT
原作：大貫健一
售價：571日圓（連稅）

SQUARE有名的ARPG《BRAVE FENCER武藏傳》的漫畫版。故事跟原著的有少許分別，不過大致上也差不多，同樣是講述公主以魔力召喚異世界的英雄武藏，以手上的雷刀和光之劍打倒破壞世界的魔人。漫畫版的單行本一共有三冊，這本第三期是最後一期。跟原著最不同的地方是有成長了的武藏和小次郎登場，而且二人也很帥的呢！論畫功算是一般啦，但人物都畫得頗有動感的。（小悠）GP



最遊記（一）

作者：峰倉Kazuya（かずや）
出版社：Enix
售價：762日圓

又一以中國故事改編而成的漫畫，由於此作的四位男主角唐三藏、孫悟空、豬八戒和沙悟淨也繪畫成美少年般，所以也吸引了不少女孩觀看這套漫畫；而此作更被OVA、電台廣播劇和電視動畫化，可見其受歡迎程度。至於故事背景方面，在某程度上也與藤崎龍的《封神演義》有點相似，故事當中都是有「現代的產品」，例如汽車、香煙和手槍，非常有趣。而故事內容方面其實也不用多說，都是與原著相若，是講述三藏帶著三位徒弟到天竺，途中將要收復妖怪。（小璘）GP



在遙遠之時空中 Expert Guide戀歌八葉

出版社：KOEI
售價：1200日圓

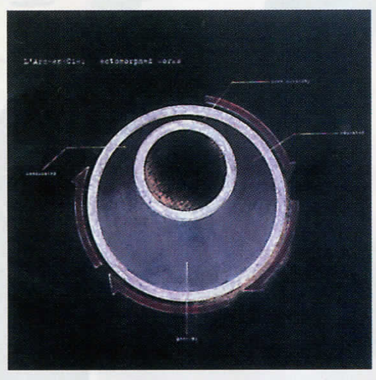
繼《在遙遠之時空中 Complete Guide浪漫草紙》後，一本正式介紹《遙時》遊戲攻略，而這本是集中逐一分析追求八位男主角──八葉，在遊戲中遇到的選項之回答影響、八葉喜歡的東西與地方、表情集、名場面集與及協力技動畫集等；另外亦有進行對藤姬和蘭的友情結局攻略，詳細刊登了進入Good Ending的方法。而為了讓一些心急觀看結局的讀者先睹為快，於書末就刊登了八葉的現在編和京編、藤姬和蘭的結局畫面。（小璘）GP

註：
1）本欄所列的售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅。
2）本欄所列出的書籍，可到日資百貨公司的書店訂購。

CD-Broswer

ectomorphed works

主唱：L'arc~en~Ciel
發售商：Ki/oon Record
編號：KSC2 331
發售日：6月28日
價格：2800日圓



L'arc~en~Ciel雖然作為日本樂壇的TOP ARTIST之一，他們涉及的音樂種類，其範圍之廣闊都可以算是一個異數。他們可以創作出如《SNOW DROP》、《WINTER FALL》般的POP SONG，也有像《虹》、《FORBIDDEN LOVER》的頹廢，當然也少不了如《SHOUT IN THE DEVIL》般的HARD ROCK。而他們今次的新嘗試，就是這隻充滿迷幻感的REMIX大碟《ectomorphed works》。鼓手yukihiro在L'arc以前的大碟和細碟的B面中，已經露過兩手remix的工夫，今次他更負責了全隻大碟的REMIX工作。筆者在自己的房裡，關掉燈去聽這大碟，整個人就好像幽體脫離般，於黑暗中得到浮游在宇宙裡的感覺，實在是一次非常難得的經驗。(時雨)

樂評分：9分

少女ロボット

主唱：友田里惠
發售商：東京EMI
編號：TOCT-22060
發售日：發售中
價格：1223日圓



友田里惠自從97出道以來，其形象和唱歌的風格也不斷地改變，由最初首張大碟《UN》所走的青春玉女路線，到後來《Cappuccino》時的性感女神形象。雖然她不斷地嘗試不同形式的演繹方法，可是仍是無法走出所謂「友田風格」的框框。直到她的最新EP《少女ロボット》(少女機械人)，在音樂風格和歌唱技巧方面明顯與之前的作品完全不同，是屬於「新宿系音樂」風格。友田里惠可以這樣180度轉變的主要原因，可能是受到負責這隻碟製作的好友椎名林檎影響。除了包辦三首歌的作曲、填詞和編曲之外，甚至鋼琴演奏和攝影工作也有份參與，可算是全心全意地幫友田里惠改變風格。說回碟內的三首歌，編曲和演繹的方法也很多變，尤其可以聽出友田里惠唱歌技巧提高了不少，筆者覺得第二首「調皮的孩子」(いけない子)最為特出。總括而言是個不錯的作品，不過聽慣「友田風格」的FANS未必可以接受。(SAKURA KI)

樂評分：8分

Japanese pop

Juvenile's Theme 瞳孔中的彩虹



主唱：山下達郎
發售商：WONDER MUSIC JAPAN
編號：WPCV-10033
發售日：7月12日
價格：1050日圓

這一隻山下達郎新出的EP一共收錄了兩首新歌，包括主題曲「Juvenile's Theme~瞳孔中的彩虹~」和另一首插曲「亞當之子」。這兩首歌曲分別也是於日本公演的電影《Juvenile》的主題曲和插曲。

Sleeping Child



主唱：Bonnie Pink
發售商：EASTWEST JAPAN
編號：AMCY-4478
發售日：7月12日
價格：1470日圓

這隻一首歌曲共4個不同版本的新EP，由Bonnie Pink親自參與創作。雖然整隻EP也是收錄同一首作品，但是在不同的版本中能欣賞到它幾種截然不同的風格，例如手彈的獨奏BASS、PARIS MIX的JAZZY風格也能欣賞得到。

MOET Meets Bluey.



主唱：嶋野百惠
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01455
發售日：7月19日
價格：2100日圓

嶋野百惠新推出的大碟「MOET Meets Bluey.」一共收錄了8首新的作品。全也是由嶋野百惠親自監製，除了新作品之外，也有許多REMIX版本的歌曲。而另一隻原創大碟「Roots」也同步發售中呢。

B'coz I Love You



主唱：矢井田瞳
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22093
發售日：7月12日
價格：1260日圓

矢井田的新作品被染上了一份大阪色彩，這也是她的Single處女作。一共收錄了三首歌曲，包括是「B'coz I Love You」、「Stay」和「NE~E」。製作是由片岡大志負責，作品的質素也十分高。

MUSIC HOUR



主唱：PORUNO GRAFFITI
發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-4861
發售日：7月12日
價格：1223日圓

「MUSIC HOUR」除了是PORUNO GRAFFITI的新作歌曲外，也是於日本電視上播放的某廣告歌曲。EP一共收錄了三首的作品，包括是大碟主題曲「MUSIC HOUR」、「PRIME」和「Century Lovers」。這三人組合的新作也帶有很重的夏日味道，讓人感受到海水的氣息。

HEY! 正午的蜃氣樓



主唱：T & C BONBAR
發售商：Zetima
編號：EPCE-5061
發售日：7月19日
價格：1020日圓

這隻是T&C的民族風格旋風來臨的開始？T&C BONBAR這個4人組合推出的新EP，收錄了一共兩首歌曲，包括主題曲「HEY! 正午的蜃氣樓」和「可愛的男生」。也是世界民族藝能祭的主題曲來。

ROCKET



主唱：Plastic Tree
發售商：WONDER MUSIC JAPAN
編號：WPCV-10075
發售日：7月12日
價格：1050日圓

橡膠樹今年夏天推出的EP，一共收錄了三首作品，包括「ROCKET」、「存在理由」和「Transorange」。龍太郎的歌詞依然是魅力所在，不知道Plastic Tree和龍太郎合作能夠擦出什麼火花呢？

humming bird



主唱：松板智幸
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01456
發售日：7月19日
價格：3059日圓

出道了一年半的時間，松板智幸終於推出他的第一隻個人大碟了。作品的感覺十分柔和，歌詞和樂曲配合得相當好。大碟一共收錄了12首作品，包括「humming bird」、「she」、「Bridge」、「October」等等。

Text：小璘

VOICE FILE

Pro File

石田彰（ISHIDA AKIRA）

出生日期：11月2日
星座：天蠍座
血型：O型
出身地：愛知縣
所屬公司：江崎Production
代表作：《幻想魔傳 最遊記》豬八戒、《Slayers系列》夕樂殊、《女神候補生》緋座優、《新世紀Evagelion》渚薰、《Boys Be…》胡桃澤誠、《自爆君》爆、《仙界傳封神演義》申公豹、《在遙遠之時空中》安倍泰明





相信這次所介紹的聲優，各位也很容易聽到他的聲音在多套動畫中出現，他就是石田彰了。若各位有留意他的代表作，都會發現石田彰所配的，全都是在故事中的重要角色；而再綜合些角色的共通點，他們也是比較充滿神秘感的，剛巧這些角色也非常討好，石田彰亦因此而受「聽眾」的注意，是一位與角色相輔相乘的聲優。隨著他越來越受歡迎，他的工作量亦成正比地增加，各位喜歡他的Fans日後還有更多機會欣賞由他配演的作品。

要說石田彰最令人深刻的對白，相信就是《Slayers》系列中，夕樂殊的口頭蟬「それはヒミツです(這是秘密)」，他那帶點中性的聲線，在不為意地聽下去時，真的有點像女扮男的聲音。而就是他那種聲線，所以《美少女戰士SailorMoon S》的Fish Eye就找了他來配演，由於這角色是會喬裝成女孩，因此他亦於那時扮為女聲，而效果還十分不俗的！雖然這種聲線聽起來好像給人怪怪的感覺，不過這的確很配合配演一些擁有溫文冷靜性格的角色，因此由他配演豬八戒、緋座優和安倍泰明這些角色，是完全沒有半點格格不入，還能將角色的特色表現無遺。

News File

林原惠拍電影？！



說林原惠在電影裡聽到她的聲音，相信各位也不足為奇，但若說她在電影裡演出，各位必定會嚇了一跳吧！林原惠已於7月15日於日本上畫的電影《Juvenile》中，以一位機械人研究員的角色與各位見面，另外亦會替故事內的一架機械人配音。這套電影的主角也來頭不小的，他就是SMAP的香取慎吾！雖然林原惠在電影中的戲份並不高，但相信各位喜歡她的Fans也不會錯過吧！

Hekiru Shiena Official HomePage





網址：http://www.sme.co.jp/Hekiru/

上期為各位介紹過椎名碧流，現在就在這裡介紹一下她的公式網頁吧！由於那裡不是她私人製作的網頁，所以設計得非常專業和美麗，當中主要以Flash構成版面，所以看不到日文的瀏覽者也能看到當中的日文，不過唯一缺點是要較費時來開啟版面。網頁中有她的個人資料、最新消息、商品介紹和留言板等；其中有一個名為「Heki-Colle」的地方，那裡是讓椎名碧流的Fans從所有她唱過的歌曲中選出12首，並為那些歌曲命名為特定主題成為精選集，讓Fans作為聽歌指標，這算是除留言板外另一讓Fans與椎名碧流互相交流的地方。

DVD PLAYER

跳躍大搜查線 THE MOVIE

發售日：7月19日　發售商：富士電視台　編號：PCBC-50040
價格：4800日圓　監督：本廣克行　腳本：君塚良一
演員：織田裕二、柳葉敏郎、深津繪里、水野美紀等



在98年破了日本最高票房記錄的電影《跳躍大搜查線 THE MOVIE》，終於以DVD版再度登場！而且由於是DVD，它還是充滿了大量附加要素，例如為各位「解畫」的映像、回顧電視版《跳躍大搜查線》的「往電影之軌跡」、「製作秘話」和「演員介紹」等等，簡直可以稱之為《跳躍大搜查線》的迷你百科！除此之外，DVD版還收錄了影院版也沒有的「隱藏劇情」、「預告片」、曾在電視上播映的「製作特輯」等。



而最「抵死」的是，觀眾想要欣賞這些隱藏要素，竟然要先在戲裡找尋開啟它們的密碼！這些小玩意也是DVD才有的特色。這樣豐富的內容，FANS又怎能錯過？另外，和這DVD同日推出的還有一套限定10000套，收錄了《深夜也是跳躍大搜查線：再編集版》的特別版(5800日圓)，收藏價值更高。GP



GTO

發售日：7月19日　發售商：PONY CANYON　編號：PCBC-50029
價格：4700日圓　原作：藤澤薰　監督：鈴木雅之
演員：反町隆史、藤原紀香、田中麗奈、戶田惠子等

相信不用筆者多說，大家也知道這套是由極受歡迎的漫畫《GTO》改編而成的電影。說真的，很多人一提起鬼塚英吉，可能會率先想起反町隆史！當年日劇的威力可見一班。不過這套《GTO》電影的最大賣點，卻不是在反町隆史身上，因為兩大美女——藤原紀香和田中麗奈在戲內可謂搶盡初次出演電影的反町風頭。故事的舞台由東京一轉成為北海道，鬼塚由於受了理事長的請求，於是到了當地一間名為「北文館學院」的學校裡當臨時教師。本來一切都相安無事，但一名叫薰的美人女記者卻突然在他面前出現，令鬼塚神暈顛倒。原來她以為鬼塚是名在逃的銀行劫匪，所以才會主動接近他。鬼塚另一方面，也為了打開理事長的女兒——綾乃的心，而費盡心思。但在這時，薰的誤解卻令鬼塚陷入前所未有的危機之中！GP







生死諜變

發售商：CLUTURE PUBLISHER　價格：4800日圓
導演：姜帝圭　演員：韓石圭、金倫珍



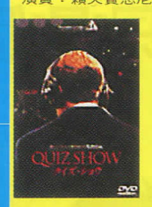
在去年韓國電影曾在香港大熱，而這套《生死諜變》則是當中最成功的一套。

因為韓國的電影一直都以文藝片為主，大家都想不到現今韓國的動作電影竟然也是如此出色，擁有荷里活的質素，尤其是在開場15分鐘北韓訓練特務一幕，和槍戰場面方面。故事的中心雖然是南北韓的問題，但其實男女主角之間的感情戲才是最動人之處，大家不容錯過。GP



幕後謊言

發售日：7月26日　發售商：PIONEER LDC
價格：4700日圓　導演：羅拔烈福
演員：賴夫費恩尼斯、大衛比馬等



《幕後謊言》一套以1956年美國電視界一件真人真事改編而成的電影。故事講述一個極受歡迎的問答遊戲節目「21」中，哈比是這個節目的長勝將軍。不過節目的贊助商卻對此不太滿意，於是他打算用作弊的方法，將一名英俊、知識廣博、有美好家庭的大學教授，去代替哈比的位置……電影將50年代美國表面風光，但在桌面下卻有存在著無數污穢事情的一面，暴露在觀眾面前。GP



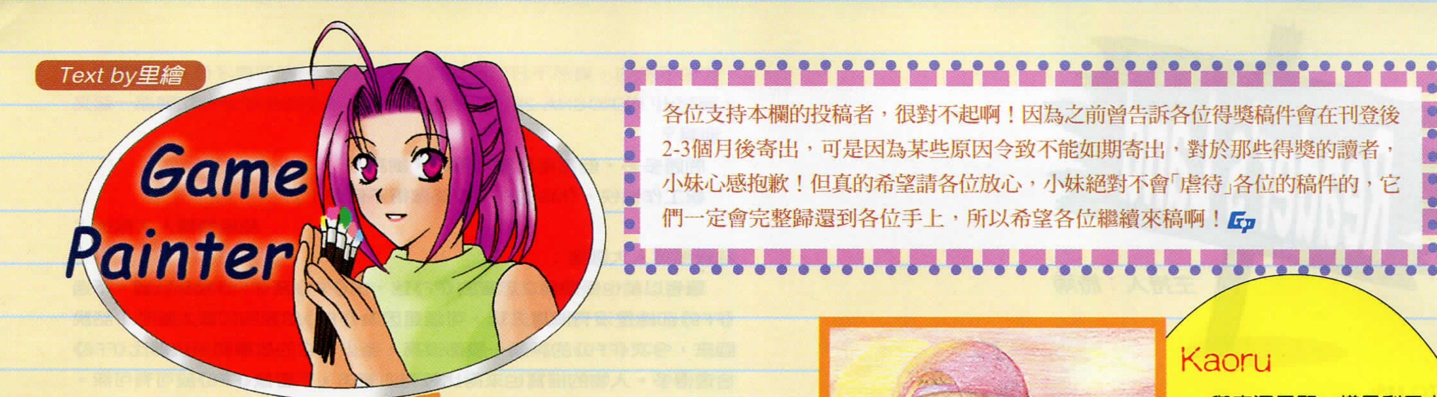
宇宙戰艦大和號DVD MEMORIES BOX

發售日：7月25日　發售商：BANDAI VISUAL
價格：32800日圓　監督、原作、設定：松本零士
聲優：納谷悟朗、富山敬、仲村秀生等

《大和號》在日本動畫界的地位可算是舉足輕重，而且到了今時今日仍然有大量FANS。如果大家當時錯過了《大和號》的電視版，現在仍有機會可以將之重溫。因為BANDAI剛剛推出了收錄有全篇74年電視初回放映版《大和號》的DVD BOX！作品內一切的元素，包括了OP和ED等都和當年的版本一模一樣，因此絕對可以說是「完全重現」！GP




GP劇場
Present by 伶
Garnet小姐，這張是與妳演對手戲的Zidane先生的人設，明天妳就會見到他了。
Zidane先生，這張是與你演對手戲的Garnet小姐的人設，明天你就會見到她了。
略帶殺氣的眼神
誘人的眼神
有點散亂卻更顯瀟灑的頭髮
亮麗的髮絲
加上強壯的身型
加上玲瓏浮凸的身材
~簡直就是理想的男朋友~
~簡直就是理想的女朋友~
命運の日
可惡~原來只是個
多多指教
多多指教
細路女
小毛頭
GP樂園



各位支持本欄的投稿者，很對不起啊！因為之前曾告訴各位得獎稿件會在刊登後2-3個月後寄出，可是因為某些原因令致不能如期寄出，對於那些得獎的讀者，小妹心感抱歉！但真的希望請各位放心，小妹絕對不會「虐待」各位的稿件的，它們一定會完整歸還到各位手上，所以希望各位繼續來稿啊！



宮澤雪野

雪野的畫的的不斷進步，這張主要用木顏色來上色的畫更是不錯哩！能夠不利用黑線來細邊，只使用相近的顏色來作線條，也能將人物突出，得出來的效果很好。不過雪野要留意人物比例，就如女孩的腰部過高，小妹驟眼看還以為她們穿著韓國衣服哩！



Kaoru

與宮澤雪野一樣是利用木顏色上色，雖然利用疊色的上色方法不俗，但是由於顏色比較淡的關係，而未能將主體突出，有點可惜。如果Kaoru能將人物部份的顏色塗得「實」一點，效果會好一點。整幅畫基本上也沒有什麼問題，只是小妹就覺得衣服的紋理太過平滑，看起來有點不自然。

良



Yuki

在這個炎熱的夏天來臨，就讓小妹也刊登一幅充滿朝氣的畫吧！充滿笑容的壽美幸與碧綠的海水很相襯哩！Yuki在處理海水方面的確不錯，特別是她腳部和海水之間的位置，只可惜由於那裡畫得太低的關係而沒位，小妹未能看清楚塗得怎樣。另外，要注意壽美幸出現頭大身細，和因紙質而弄至線條不穩定的情況。

神奈未來

一幅以電腦上色的Angelique哩！不過好像太過依賴素材了，整幅畫只有頭髮和皮膚是自己上色，有點懶惰啊！畫中的顏色也十分繽紛，能與聖誕節的氣氛配合。但是未來要留意一下人體的畫法，特別是骨骼的結構，因為女孩的手好像雞爪般，十分恐怖！(^-^;;)





Yukito

人物面相繪畫得不錯，不過當中有很多地方也是以不規則方向來上色，在這方面就似乎馬虎了點。另外，小妹想知道究竟大助的身體是怎樣的？因為他身體的線條繪畫得很不清楚，看下去好像是正面，但實際上卻是背面，下次在畫這種動作的時候，要了解清楚結構才好下手啊！

Lion

與之前Lion的畫來相比，這幅好像退步了哩！雖然每位角色也很可愛，可是其中有很多的面形也是「歪曲」了；除此之外，即使是繪畫Q版，手的畫法可以不太講究，但若你決定要替她們畫上手指的話，那就不能馬虎的了！特別是有些女孩的手指尖得很奇怪。

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 每期被選為「優」及「良」的畫稿，將得到稿費以作鼓勵；
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌Game Painter收」。



主持人：時雨

TO MS:

終於將《FF9》完成了，今集以「回歸原點」為口號，出來的結果尚算可以吧(畢竟要完全變回以往的風格是不易的)。故事不俗，人物有個性(雖然有些角式戲份不足)。既然人物有個性，我就細說其中三個我特別喜歡的主角吧！(當然其餘五個我都喜歡啦！)

女主角Dagger，從小就只能城中渡過，對外面的一切事大都一無所知，不清楚她的人只為她是個任性或乖僻的人，但剛好相反，Dagger是一個活潑可愛的女孩，而且有禮貌又聰明，記得她在田中踢上菜蟲時，為了使自己「變成」普通平民，便假裝自己很怕牠，好像很好笑，但這不是証明她很「醒目」嗎？最重要是她不像Rinoa那樣常常要人救，有時她也會靠自己解決問題的。可是作為女主角，始終都要有些「風雨」的，母親的出賣離去，自己「體內」的召喚獸帶來災禍，竟使她啞了！(其實我覺得有點兒牽強的)尤幸，她始終都是一個堅強的女孩，加上Zidare的鼓勵，終於，她下定決心——把自己的頭髮剪去，証明了她的決心，更証明她不計較外在的得失！對Dagger來說著重要身邊的人，尤其是Zidare在最後一幕，當Dagger重遇Zidare時，她不理自己女王的身份，只想用一個普通女子的身份去抱那個她愛的男人！相比Squall和Rinoa，Zidare和Dagger的情來得更自然，更令人心動……(本來FF的女主角我最喜歡Rinoa的，但現在……不用多說吧！)

另外一個，就是今集主要(？)的人物——可愛的比比了。小小年紀的他雖然有強大的魔力，但對弱小的他來說一點也沒有用。而且，兄弟們的惡行，使比比到每處都只聽到「啊！黑魔導士！」「你……你快些走啊！」這些難堪的說話，對一個小孩來說，這是多麼痛苦，多麼難受的事啊！相信，他一定會埋怨自己為何要是身為黑魔導士。不過，當他向到「故鄉」時，知道自己一族的生命是多麼有限，同時也令他感受到生命的可貴！他想通了，就算自己是公仔，生命是多短暫，也要像Zidare他們一樣活得精彩，更有意義！(其實，當我看到那班黑魔導士，我就想超天空之城中的機械兵，可以是善良的天使，但也可以成為魔鬼。)

最後一個，就是「肥佬」Quina了！你們可能奇怪，一個沒什麼劇情的傢伙有什麼好說啊！的確這傢伙傻呼呼，實力又普普通通(對我言論)。但是，每當見到他心中不禁笑起來了！其實這傢伙也不是太差啊，雖然大食到連控制力場的裝置也想吃，但他並不是只懂吃的，他也懂得研究怎樣弄好的食物，不會「求求其其」就算的。他這份「精神」真是值得大家學習呢！(笑)

最後想為《FF9》作一個小評。今集整體上都算好，難度適中(Last Boss例外)，故事不俗，可惜仍有不足之處(例如後面交待Zidare身世的一段太不自然了)。而且說水晶是主題，倒不如說是「愛」，「人的生存義意」和「召喚獸」更適合啦！但總括來說，《FF9》是我真正承認的次世代《FF》呢！

今次而是我第三次投稿了，但願不要再投籃了，不然我就像比比那樣「衰傷」了！

在此，有幾條問題想問MS，時雨和SAKURA IK的：

MS：

1.妳是在第幾集開始玩FF的？

2.MS對一些西方神話故事認識不少，請問關這些神話的書可以在哪兒買到？(最好是中文的。)

時雨：

1.DC「烙印戰士」中，打敗左德後他對格斯說了一句話，那是什麼呢？

2.DC「烙印戰士」的配音名單是誰呢？又你為何喜歡此作品(指原作漫畫)啊？

SAKURA IKI：

1.在「PERSONA 2罰」，在打最後大佬前遇上了一道門，那隻怪物什麼招式也不怕的，雖然不打倒牠也可以，不過，到底怎樣才可打倒牠啊？

2.請刊出「PEROSNA 2罰」的配音員名單。不怎樣能使達哉和舞耶一起交涉啊？

問題多多，但希望盡量回答吧，謝謝！

祝工作愉快。(MS的FF 9攻略做得不俗啊！)

超級機械人大戰迷上

超級機械人大戰迷：

筆者以前也是個極之忠實的《FF》迷，由《FF1》至《FF8》我都玩過。不過《FF9》卻總是沒有興趣去玩，可能是因為《FF8》給我的印象太差吧！話說回來，今次《FF9》的評價一般都很高，至少，它的故事和系統都比《FF8》合理得多。人物的描寫也來得比較有血有肉，不會像《FF8》般可有可無。筆者對《FF8》最大的不滿，是它的主題雖然是「愛」，但那種「愛」也實在太過膚淺了吧？完全不能令玩者有所共鳴。不過聽了超級機械人大戰迷所說，《FF9》中的「愛」比較真實，故事舖排也更引人入勝。SQUARE看來也不是完全「無得救」的呢！(當初玩《FF8》之時，筆者真的以為SQUARE會就此衰落下去……)

OK，答問題……

FROM MS，

1. 筆者是第一次接觸是的FF是FF III，發覺此遊戲不錯，便在IV出推前完成了I和II。

2. 中文的神話故事書，可在一直大型書局購買，如三X書局、讀者文X等，其實在剛完結的香港書展都有。

FROM時雨，

1. 左德向格斯說：「你的實力增強了呢。今天我們就到此為止吧，因為大家日後都有事要做……就正如喉嚨哽了小骨的人，是不能好好享受死的滋味的……」「你趕快走吧，否則那烙印女子一定會遇到危險。」

2. 我喜歡這套漫畫的原因，是它在角色的心理描寫上非常出色，尤其是在「當人在絕望時到底會做些什麼？」這一點上。故事一口呵成也是它比其他漫畫特出的地方。

FROM SAKURA KI，

1. 你是否指進入大佬前，所到的各房間中那些怪物？由於筆者沒有遇上各下的情況，而且每間房間也能把怪物打倒。相信和各下所使用的PERSONA招式的屬性有關，可是在下不知你所指的怪物的名稱，因此不能為你解翻查。如果可以的話，請把怪物的名稱告訴在下，待在下可以幫你想辦法。

2. 由於時間會把人的記憶洗得一乾二淨，因此經過一年時間的洗刷，在下對「罪」的聲優名單早已不存在，對不起。另外因為角色交涉的組合是有規定的，有些組合是不能一起交涉的。

投稿表格

姓名：..........

性別：..........

身份證號碼：.......... (　　)

地址：..........

....

電話：..........

(可使用影印本)

投稿須知：

- 本欄歡迎各類型的投稿，包括遊戲心得、遊戲的四格漫畫、遊戲界評論、笑話、甚至是古靈精怪的遊戲Screenshot等都可以。
- 來稿時請填妥上面的投稿表格，連同稿件一同寄來。
- 畫稿如要取回，請附上回郵公文袋；文字稿恕不退回。
- 遊戲Screenshot或CG請以JPG格式儲存，並用3.5吋磁碟寄來。
- 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「Reader's Land主持人收」。
- 來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費(視內容和字數而定)作獎勵，各位要踴躍來信啊！

《預言》十大強咭！

《MAGIC》最新一套EXPANSION SET《預言》(PROPHECY)已經推出了一段日子，相信不少玩者都可能儲齊了一SET吧！今集的賣點——「五色聖者」、「五色傳奇塑法師」和「五色聖風」作為收藏用的稀有咭是不俗，但實用性卻偏低。到底《預言》中哪些咭才是強咭？筆者馬上為大家分析。





舞盾手

2W

生物～反抗軍

1/3

2W：在本回合中，把目標進行攻擊的生物下一次將要對舞盾手造成的戰鬥傷害，改為對該生物自身造成之。

整套《預言》中最好的反抗軍。她可以單獨令到對手所有地面部隊不敢攻擊，即使敵人有踐踏異能，也要有至少5點防禦力才不會被舞盾手打死！



西風法師阿蕾克絲

3UU

生物～傳奇塑法師

3/3

XU，T，從你手上棄掉兩張牌：將X個目標生物移回其擁有者手上。

《預言》中最強的傳奇塑法師。阿蕾克絲的威力，在於她不像白塑法師般，會波及自己的生物，她面對危險時亦可以自行撤退。而且藍色是最擅長抽牌的顏色，因此棄掉兩張牌也不算太昂貴。配合《過度負荷》使用更是強力。



阻遏

2UU

瞬間

你可改為從你手上棄掉一張海島和另一張牌，以代替支付阻遏的魔法力費用。

反擊目標咒語

用3張咭來換對手1張咭？相信很多人會對這張新的《FORCE OF WILL》敬而遠之。但它可以阻止TURN 1的《非瑞克西亞絕滅獸》，可以令敵人在你沒有MANA時仍要顧忌你有COUNTER，而且當配合黑色使用，棄掉了的咭也可以再用。



災禍化身

6BB

生物～聖者

6/5

若所有墳墓場中的生物牌數量等於或多於十張，則災禍化身的費用減少6即可使用。

災禍化身只能被神器生物或黑色生物阻擋。

T：消滅目標生物。該生物不能重生。

最強的聖者。其實要令墳場內有十隻生物不難，而且即使用8點MANA來出這聖者也有其價值——6/5，幾乎不能擋，還可以消滅黑色生物？！遇到對手想用《背信忘義》搶走它，玩者也能令它自我毀滅。性能強得沒有話說。



琉晶吸魂

3BB

巫術

除非目標玩家支付3，否則他失去5點生命，並且你獲得5點生命。

這咭在長期戰中當然不及《靈魂盛宴》穩定，但在BARGAIN DECK中，玩者通常可以在3-4TURN內勝出，所以敵人不會有足夠的MANA去阻止你。而且吮多一點命，就等於抽多一張牌！



琉晶閃電

2R

瞬間

琉晶閃電對目標生物或玩家造成4點傷害，除非該生物的操控者或該玩家支付2。若他如此做，則琉晶閃電對該生物或該玩家造成2點傷害。

近一年來最好的紅色直接攻擊咒語。3點MANA換4點攻擊力是已是非常優秀，而且因為它是瞬間，玩者可以等來對手沒有MANA時才使用。一旦對手支付MANA，它也不像《琉晶吸魂》般會完全失效。



痛苦堡壘

2R

結界

在每位玩家的回合結束時，痛苦堡壘對該玩家造成X點傷害，X等同於該玩家所操控之未橫置的地之數量。

一句講哂：藍DECK一見到這東西就要COUNTER，否則必死無疑！作為自我防禦，玩者可以用《蓋美拉雕偶》來橫置自己的土地。



老練戰嚎兵

1R

生物～士兵

4/4

若防禦玩家操控未橫置的地，則老練戰嚎兵不能進行攻擊。

若你操控未橫置的地，則老練戰嚎兵不能進行阻擋。

對於這咭第一個缺點，玩者可以用爆地和《力夏達港》來協助。至於第二個缺點……有人會用它來防禦的嗎？超強、超快的紅色生物，可惜是RARE……



牧松鼠人

2GG

生物～德魯依特

2/2

1G，犧牲一張地：放置兩個1/1綠色松鼠衍生物進場。

1G，犧牲一張地：所有松鼠得+1/+1直到回合結束。

松鼠DECK又添一名猛將。配合妖精、育苗地、狂亂隱者，以後大家可能不再是被《唱反調》鎖死，而是被松鼠活生生打死(笑)。



蓋美拉雕偶

3

神器

0：橫置所有你操控的地。蓋美拉雕偶成為一個3/3魔像神器生物直到回合結束。

3點MANA出3/3生物是非常有效率的，而且要將所有土地橫置可能是好事。它也不怕《神之憤怒》和《殺戮》等廣範圍咒語，非常強力。

MANA的代表字母：

B——黑
U——藍
W——白
R——紅
G——綠

註：由於筆者只買了《預言》的日文版，所以上面刊登的咭也是以日文版為主，請大家多多見諒。

Text by 痴心



雙截龍

橫向打鬥動作的鼻祖





各位親愛的讀者，未來一段日子裡面，大家都會經常看見我的名字出現在「老殘遊戲」這環節中。因為有「老餅之霸」之稱的我最喜歡跟人說些懷舊事，所以往後每逢撰寫這個版面的工作我都會爭著來做。各位敬愛的編輯同事們，請放心繼續做你們的稿件，以後這裏就交給我吧！

《雙截龍》......





唉......說起這個遊戲，令筆者勾起不少回憶。其實這遊戲在當年初推出之時，在街機上已風靡萬千機迷，但礙於筆者當時年幼，甚少機會踏足遊遊機中心。到得小弟的表哥買了任天堂之後，我便常常到他家中把玩這遊戲。家庭遊戲版的《雙截龍》比街機版還多一個模式，就是在當年也甚為新穎的格鬥模式。筆者還記得在格鬥對戰模式中，可自由選擇多個不同角色（這比起同期的《STREET FIGHTER 1》只能用RYU和KEN已經先進得多了）。最深刻印象的角色除了主角BILLY外，還有一個我已記不起名稱的角色，造型仿照小龍一樣喜用雙節棍及擁有高超的腳法。另外一位女角LINDA至今依然在我腦海中仍然掀起絲絲記憶。在當時大約88年的時候，學友一首歌曲《LINDA》正在那時候各大傳媒中播放，而我每逢把玩《雙截龍》的格鬥模式選擇上LINDA之後，都會徐徐哼出《LINDA》的歌詞：「LINDA！LINDA！LINDA！LINDA！可不可不要走！這是時候，交出與及接收，當妳我被愛佔有......」



玩法及系統



《雙截龍》的遊戲系統，是以橫向捲軸的背景形式，操控主角在街頭上與壞人打鬥。操控方法簡單（其實在80年代任何遊戲的操作都不會複雜，因為手掣只有兩三個按鈕。），按鈕分別是拳掣、腳掣和跳掣（街機版），同時按下拳腳掣便可使出飛腿。而按動數下拳掣及腳掣打中敵人的時候，角色更會使出連續技如連拳之後的上勾拳，同時按下跳掣各拳掣可使出肘擊對付從背後襲擊的敵人等，都是一些很好奏效的招數。而在某些場合中如發現地上有障礙物如鐵罐或壘球棒、雙節棍等武器，更可拾起來攻擊敵人。這些元素及系統都帶給遊戲界日後多款打鬥遊戲的開發靈感。



CLASSIC OPENING



我對《雙截龍》最深印象的，除了打鬥的內容外，還有那場經典開場動畫——主角的女朋友獨自徘徊在車房出口前的街頭上，被一群壞蛋突然走了進來將她打暈，然後抬起了她逃走。主角發現後又驚又怒，擔心著女友的安危，對壞蛋們的所作所為感到懊惱。於是決定憑自己一雙拳頭，勇闖壞人的巢穴，誓要將摯愛的女友拯救出來......這個開場動畫的故事情節，今天說出來好像有點過時的感覺，但實際上這種遊戲劇本都一直影響著往後許多遊戲的故事結構。例如CAPCOM的《FINAL FIGHT》便是如此，故事亦是講述主角的女友給人捉去，諸如此類，然後便走到街上和大群流氓毆鬥，其劇情及遊戲內容基本上跟《雙截龍》原出一徹的。



TECHNOS情意結





開發《雙截龍》的生產商TECHNOS，多年以來一直令我印象非常難忘。這公司曾推出過不少膾炙人口的經典遊戲，除了《雙截龍》外，還有「熱血系列」的《熱血高校》、《熱血硬派》、《熱血物語》、《熱血行進曲》等等，都叫人回味無窮。筆者在與一眾編輯同事們用膳談天時，一說起這些遊戲心情都興奮起來。TECHNOS啊！TECHNOS，你現在究竟到了哪裏去了？在超任時代我還有看到你推出遊戲的，怎麼今天你一點音訊都沒有？現在再想找到一間開發商能發行出《雙截龍》及《熱血系列》等如此人物設計生動有趣，遊戲內容百玩不厭的遊戲，已經可以說是沒有了......GP



生產商：TECHNOS
發售日：1987年
AC／ACT



空想遊戲百科

櫻大戰

~大型兵器與敵之兵器~

上期筆者已經和大家探討過《櫻大戰》世界中，不可缺少的東西「靈子甲冑」，相信大家對它的歷史和起源也有一點認識。筆者在今期除了會為大家介紹一些巨型兵器之外，還會介紹「帝國華擊團」的敵人「黑之巢會」所使用的魔操機兵，讓大家對《櫻大戰》的世界有更深認識。

翔鯨丸



全名「武裝飛行船・翔鯨丸」，是帝國華擊團所特有的靈子甲冑專用輸送機，基本的設計者是「帝國陸軍・對降魔部隊」成員——山崎真之介少佐。由於山崎在太正六年把設計草案完成後，卻在「降魔戰爭」之中行蹤不明，於是後期的設計工作交由帝國華擊團的「花屋敷工作室」負責，「神崎重工」在太正11年9月製造完成。平日格納在淺草的「花屋敷支部」地下，當花組要出擊的時候，會利用地下列車「雷轟號」，把光武從帝劇運送到花屋敷支部，把運載光武的貨車搭載在翔鯨丸之內。翔鯨丸出動時，淺草雷門地面的格納部份會打開，翔鯨丸便可以飛出去。翔鯨丸最多可以搭載十部光武，航行速度最快可達76海里(輕量狀態)，遠超出了飛船的航行速度，使花組的行動變得更有效率。翔鯨丸有這樣高的機動力，全因為採用了「靈子核機關」(註一)作為動力引擎。另外，因為設計以機動力為主，所以船身只配備了一台127mm口徑單裝主砲，在空中作護援攻擊。

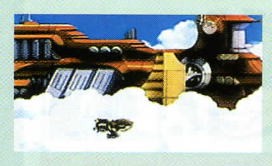
註一：靈子核機關是根據靈子核理論製成的機器，它會強制性地把一定範圍內的靈力吸收，再轉化成為實質的能源。

雷轟號



靈子甲冑的主要運輸工具，由一輛動力車「特D505」和兩輛貨車「九九九」(コ九九)組成。由於一輛貨車可載五部光武，每一台光武的重量達674kg，因此總裝載量可達6740kg，如果再加上原本的重量，必定會超過蒸氣動力的負荷。因此只能作短距離的輸送。主要是連接銀座帝國華擊團總部和淺草花屋敷支部，利用在地下鋪設的鐵路行駛，把光武在僅三分鐘的時間，以時速200km運送到翔鯨丸之內。為了使雷轟號有這樣效率，設計時採用了「垂直下落螺旋式軌道」行駛，利用向下的衝力加上離心力把行駛的時間減少。另外雷轟號和翔鯨丸一樣，是由山崎真之介少佐負責初期的設計，神崎重工在太正11年9月製造完成。

空中戰艦MIKASA



比翔鯨丸大上很多倍，世界最大的超弩級空中戰艦MIKASA(ミカサ)，原名是「星龍」。星龍在嘉永三年開始製造，是當年幕府為了諸藩而設的，全長1200m，收藏在大江戶的大空洞之內。可惜由於當時的科技有限，沒有足夠的動力推動它，最終要放棄這個「星龍計畫」。直到明治32年，帝國軍把星龍交給神崎重工負責再建造個空中戰艦，並且改名為MIKASA。新建造的MIKASA全長8047.882m，闊2907.166m，全高4121.824m。雖然比原先的星龍細少，可是仍然屬於體積龐大的空中戰艦，因此格納的地方跨越淺草和銀座兩個地區。艦身安裝了六台大型的靈子核機關作為動力引擎，解決了原先動力不足的問題。另外MIKASA擁有一台930mm的主砲，30台460mm的副砲，還有1562台80mm的連裝高角度砲，火力之大足以和聖魔城抗衡。

黑之巢會篇



脇侍

黑之巢會的無人駕駛兵器，設計圖是德川家的遺產，被天海發現之後，交給叉丹改良。裝備了簡易的「蒸氣演算機」(註二)，可以教它一些單語和簡單的戰鬥，但不能執行複雜的作戰任務。脇侍會分為多種類別，有接近戰型的「足輕」，用火槍攻擊的「火繩」，還有利用大砲作遠距離攻擊的「大筒」。另外，有性能較高的彌勒專用「紅蜂隊」和天海的「近衛」，還有在芝公園出現的「影」和「侍」。

註二：以蒸氣推動齒輪作高速運算的機器，可以稱為蒸氣COMPUTER。

蒼角和銀角

刹那駕駛的「蒼角」和羅刹駕駛的「銀角」，是外貌相似的兄弟機，兩機同樣安裝了靈子機關作為動力。蒼角的特點是擁有機敏的動作和快速的機動力，銀角因為採用了改良型靈子機關，所以擁有很強的攻擊力。銀角的高度和重量比較蒼角高出1400mm和重915kg。

不動三機兵

叉丹手下的三名人型降魔「豬、鹿、蝶」。他們所使用的魔操機兵外型完全一樣，但各自擁有不同的屬性能力。豬駕駛的稱為「火輪」，以火炎作攻擊的機體。鹿駕駛的稱為「水刃」，利用冰雪攻擊的機體。碟駕駛的稱為「紫電」，會發動電擊的機體。和光武一樣，駕駛者的感情會影響到機體發揮的能力。



孔雀

紅之彌勒專用的魔操機兵，以紅色為主的機體。由於是唯一採用浮游式移動，因此除了外型上沒有足部外，還有很快速的機動力。驅動系統方面採用了黑之巢會的試作靈子機關，可以輸出很強大的力量和令巨大的機體浮移。不過弱點是不穩定，不能適應長時間的作戰行動。它胸前的一雙副腕和右手的機關槍是其特徵。



神威

叉丹專用的魔操機兵，安裝了兩台靈子機關，輸出的力量是光武的四倍。要啟動這台神威，駕駛者必須要擁有很高的靈力，一般常人和靈力普通者，絕對不能把它啟動。不過當叉丹乘坐神威時，由於他擁有很強大的靈力，因此神威所輸出的力量，會超過原來設計的界限。是擅長接近戰的機體。



天照

唯一沒有任何資料的魔操機兵，只知道是天海的專用機。以金色為主的外型，除了足部之外，設計上和孔雀有點相似。只要和六星降魔陣配合，它便擁有重新的能力，是謎一般的魔操機兵。GP

BY情報局長隨風

我們身為秘密「校工」，當然要盡心盡力地一些好秘技給大家啦！什麼？你也想加入成為我們的一份子？那你就要寄多些秘技給我們了！我們會依照秘技的內容給你一個評分，看看你能成為什麼兵種，再以該兵種來決定你的報酬。我們的兵種分為—

秘密技攻


騎士
港幣500元


重裝兵
港幣300元


步兵
港幣200元


援助隊
港幣100元


老弱殘兵
回家耕田罷！



VIRTUA TENNIS
兩大強勁人物

機種：Dreamcase
提供者：《遊戲誌》編輯MARKS







大家認為剛推出的DC遊戲《VIRTUA TENNIS》好玩嗎？爆機了沒有？若各位已經爆機了的話，千萬要把爆機SAVE留下呢！因此等一下跟大家介紹的秘技將會用上此爆機SAVE啊！現在就為大家介紹出現隱藏人物的方法。

使用隱藏人物MASTER：在「街機模式」(アーケード)中把所有對手打敗，而且一定要連續打勝兩局，當把所有人打敗段就會出現「CIRCLE WORLD MODE」的教練MASTER，玩者會有一次跟他對戰的機會，若勝利了的話便可以使用他。

使用隱藏人物KING：很簡單，只要完成了「CIRCLE WORLD MODE」，再次開始遊戲時就可以使用他。GP



GOLF PANADISE
惡趣味秘技

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

想不到這個遊戲有這麼多秘技呢！之前才出過得到隱藏人物的方法，今次又有把音效聲改變的方法，有趣吧？而改變的方法是在標題畫面按「L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、L2、L1及R2」，成功後便會變成一些很好笑的發音，有興趣的朋友也試試啊。GP



MEAT MANIA GB
隱藏歌曲玩過痛快！

機種：GameBoy
提供者：《遊戲誌情報組》

《MEAT MANIA》真是每個機種都有隱藏歌呢！GB版才出了沒多久就發現秘技，大家又有得慢慢玩，現在立即送上隱藏歌曲！在「街機模式」(アーケード)中的「NORMAL」及「EXCITE」，若第一及第二首歌的得分共有85000的話，最後一首歌就可以選擇隱藏歌曲，而「NORMAL」及「EXCITE」的歌曲並不相同。GP
























EXCITER BIKE 64

密碼多多‧秘技多多

機種：Nintendo64
提供者：《遊戲誌情報組》

大家是不是N64的機主呢？又喜不喜歡玩賽車遊戲呢？如果是的話應該有玩過《EXCITER BIKE》吧？這隻名為《瘋狂電單車》的遊戲，原來有很多隱藏秘技呢！現在就為大家逐一探討吧！以下密碼需在設定畫面輸入喲！

密碼	效果
KIDSRIDER	車手的頭部變大
MIDNIGHT	於郊外賽道的話會變成夜晚
PINHEAD	車手的頭部變小
BIKEDAKE	車手消失，只有車子在走
10TENTORE	先取得十分者為勝利者
HENNAIRO	車手的顏色改變
HYAAAAAAAA	行走路線所帶來的磨損減低
TRICKSTER	可以使用所有的絕技
GAMEYARONI	玩者將會成為所有對手中最強的角色









BISHIBASHI SPECIAL 3~STEP CHAMP~

超～激模式

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

這隻以小遊戲為賣點的遊戲已經推出至第三集，前二集都頗受好評，不知此作表現又如何呢？而這隻第三集現在亦發現了秘技，這個秘技可以令到遊戲的難度變得更難(豈不是自己拿來衰？)現在就為大家介紹這個秘技。首先玩者要令到最高的稱號以及得到200以及的point，就會出現「激模式」，這個模式中難度會比一般的難多了。









裡技麻雀

喜歡哪種就哪裡

機種：PlatStation
提供者：《遊戲誌情報組》

通常很多模式都是要完成一次才可以任選關數的，但往往令人感覺十分麻煩，而且此作天是麻雀遊戲，誰會有心情每次皆把遊戲完成一次再慢慢玩呢？不過想一開始就選擇所有的關數再也不是夢想，因此現在此作正是有一個這樣的秘技呢！把「裡街道模式」完成後，進入「鐵火場模式」並按下「L1、R1」、「L2、R2」及「L1、R1」，玩者就可以隨意隨意想去的雀莊了。



MR.DRILLER

有趣?有用?

機種：PlayStation
提供者：《遊戲誌情報組》

在街機大受歡迎的一隻遊戲，前些日子才移植在PS、DC等機種上，想不到這麼快又有秘技了。而這個秘技的用途是幫助遊戲的角色「改裝」。雖然其能力值亦會有所改變，但相信各位還是想看看主角改變衣著打扮的樣子吧？而秘技使用方法剛說易不易，說難亦不難，只要玩者完成遊戲時分數足以打進排行榜就行了，回到遊戲標題畫面後再進入遊戲，人物就會變成藍色的囉！







花果山信箱

請問有咩好玩RPG GAME？

TO：隨風

本人1是GPM的忠實讀者，起初總覺得內容錯漏百出，有時攻略只到一半突然終止，但最近你們已改善不少，相信仲下了一番苦功。

我有一些問題想請教一下！Thank you！

1.PC的明星志願2000有沒有秘技？

2.我想學習日文，請問那裏你認為最好，價錢最合理呢？

3. 我很喜歡有趣味性、不悶，又略Cute的RPG game，請問有那幾隻game包含以上條件呢？（望能介紹）

祝：「GPM越來越多讀者！」

From：雪晴

覆雪晴：

1. 先同時按下「START」，接下秘技請看下表：

CTRL+1=觀看結局

CTRL+2=金錢加至10400000

CTRL+3=所有屬性+100

CTRL+4=所有屬性−100

2.日本領事館，若真的想學的話建議不要去類似商聯會那類，因為學完都沒有用。

3.不防試試《幻想水滸傳》系列、《FF系列》、《DQ系列》等，它們都是很著名的作品。而《鍊金術士》系列是筆者推介的，不過筆者此認為比較似SLG類的遊戲。

隨風代答

「拳皇2000」會否移植PS？

悟空前輩：

本人是連自己也不知第幾次寄信。

1.《GEKIDO》(P.S)有甚麼秘技？

2.近來有甚麼新Game(P.S)？

3.《K.O.F.2000》會否移植P.S？

4.《天地吞食II之赤壁之戰》(P.S)有甚麼秘技？

5.我的字體值多少分？

祝：銷量蒸蒸日上

肥cat上

覆肥cat：

1.這遊戲的秘技實在太多，所以希望閣下多寄一次信來及付上回郵信封一個，待筆者將所有秘技一次過寄給閣下。

2.這陣子有很多PS遊戲推出，比較有可玩性的就有《BISHI BISHI SPECIAL 3 STEP CHAMP》、《F.F.IX》、《TOMB RAIDER IV》和《加油！日本！OLYMPIC 2000》等。

3.相信移植的可能性不高，因為從前作《K.O.F.99》的移植版可以看到質素，若果要將2000移植到PS的話那遊戲中必會犧牲一些東京，相信移植到PS2的可能性會較大。

4.《天地吞食II之赤壁之戰》的秘技如下：

在藍色的標題畫面時順序輸入「R1、△、L1、□、×、○、R1」，成功的話畫面的底色會由藍轉為紅色，之後吔有遊戲角色都會追加招或以上的必殺技（附表）。

角色	輸入指令
關羽、張飛、黃忠、魏延	沒乘馬狀態下輸入「↓↑↓↑＋攻擊掣」
張飛	在敵人附近「十字掣轉兩圈＋攻擊掣」
所有角色	乘馬時輸入「←↓↑＋跳躍掣」

5.70分

悟空

「ELDERGATE」會有攻略嗎？

悟空：

你好，我碧高仔，早在51期已經看GPM，你們的改革一次比一次好，身為你們的長期讀者，我也感到十分開心。希望你們繼續努力，不要令我們失望。

1.「ELDERGATE」這遊戲，會否有攻略介紹？

2.可否加入以前有過的日本漫畫時間表？

3.今年漫畫展，你們有沒有份？

4.「日本新刊」不應該介紹漫畫，因為（刊＝書）及（書≠漫畫）？

5.可否加入介紹日本漫畫家的專欄？

碧高斯基上

覆碧高斯基：

很感謝你對我們的支持，我們亦會不負所望繼續製作一本比現在更好的GPM出來的。

1.如果是好遊戲的話我們必會推出其攻略介紹。

2.這意見筆者會向負責同事反映。

3.今年的漫畫展公司暫未有打算參加，但剛剛過去的書展卻有參加，不知閣下有沒有去參觀呢？

4.其實我們這題目的意思是為讀者介紹好看的漫畫書及雜誌，當然若發現一些好看的書刊我們也會為大家介紹。

5.這意見會向負責的同事反映。

悟空

牧場物語出現逃婚？

致悟空：

哈哈！我是牛魔王三世,我又有問題來了！

1.在第131期的GPM中，我問過如果在〈FFT〉中令古蘭特加入的方法，隨風也告訴了我。可是我依照他的方法，發覺是要先到貿易都市ザーギドスオ可到機工都市發生Event，而在會見古蘭特後，到貿易都市ザーギドス也看不見古蘭特，是否關事(時)間事？

2.在牧場物語中，如果拿取得いれぐい釣竿？

3.承上題，為何我把青の羽根給宿屋女孩向她求婚，她也不嫁給我？而事後又不能買回青之羽根，她是否逃婚？

4.在第130期GPM中，問過〈WILD ARMS 2〉的問題，但是如何才能令女神像移動？

5.〈FFT〉中，如何取得カオスブレイド、正宗、塵地螺鈿飾劍、ジャベリン、ホーリーラソス、甲賀忍刀、伊賀忍刀和佐助忍刀這些神之武器？

6.承上題，最強之防具又怎樣取得？

7.源氏之鎧，源氏之盾、源氏之小手和源氏頭甲怎樣取得？(除了向白髮大佬偷)(即那個懂吸血的傢伙)

牛魔王三世

覆牛魔王三世：

1.其實在上期答案中已說過古蘭特的出現不是100%的，方法已肯定是正確的，若古蘭特不出現的話那只好重新再來一次了。

2.「いれぐい釣竿」的取得法是只要養殖池中魚的數目超過50條以上便可得到。

3.在121期本刊已推出過遊戲的詳細介紹，當中也有說過青之羽根的使用方法，它的用途就是向目標女孩求婚，這道具只會出現一次及使用一次，使用時間是當目標女孩對話框右下角的心形圖變成紅色時便可使用，只要使用後女孩便會答應主角的求婚，之後再過一星期便會舉行婚禮。

4.只須在神像前按◯掣便可令女神像移動。

5.筆者暫時找不到問題的答案，不過待下次再來信時應可替閣下解答。

6.你所說的最強之防具是甚麼名字？

7.既然你自己已說出方法，那何用筆者解答？(筆者所知也是這方法)

悟空

首都高２有究極車

悟空先生：

1.DC出過多款搴盤，原裝、邊款好用？

2.不是原裝，又不款好用？

3.DC隻首都高1點用最後大佬(藍色架車)

4.首都高2，我已經爆吓三次請問如果爆得多有沒究極車打，因為我聽人講有？

5.現在出吓DC網球未呢？(日版)

6.隻POWER STONE 2，我爆了好多次機，但是就開不到最後的設定，開了尾二，又沒隱藏地方？

祝貴刊節節上升

幻彩之帝王上

覆幻彩之帝王：

1.現時來說始終是原裝的比較好用。

2.見上題。

3.只要將所有魔鬼車全勝後便會遇到他。

4.筆者不清楚閣下說的究極車是甚麼，但筆者可以提供一些情報給你，在遊戲不是所有車只要一直勝下去他們便會出現，有些特別車是要玩家輸或平手才會出現挑戰的，但筆者手上的資料暫時還者知道那輛車須要輸或平手，對不起。

5.DC的網球遊戲暫時只推出了美版，不過已肯定會推出日本版，名稱暫定為《POWER SMASH》，遊戲還對應網上對戰。

6.這遊戲不是完成多次遊戲便能集齊所有隱藏道具的，有時是須要數件道具加起來或其他因素才會出現的，至於出現方法只要到我們的網頁便可知道。

悟空

DC金手指可以玩翻版？

悟空先生：

你好，在下叫小朋友，是第一次來信，現在有幾個問題想問下悟空先生，希望悟空先生能幫的解答，謝謝！

1.我剛買了DC的網球(翻版)，又買了一張DC金手指卡，聽日說金手指卡可以玩美版遊戲，那是不是也可以玩到翻版遊戲呢？

2.你可不可以給我一些DC遊戲的金手指密碼？

3.你們會出JET SET RADIO的攻略嗎？因我過不到打魚怪那關。

4.你們會不會提供抄遊戲SAVE的服務？

5.我覺得悟空先生你近期的攻略比以前差，希望你可以做回以前像ARC THE LAD III質素的攻略，我會很期待的。

祝你們銷量一期比一期好

小朋友

覆小朋友：

1.DC的金手指只可以給玩家玩美版遊戲，是不能玩翻版的，筆者建議閣下還是不要玩翻版了，除了是對遊戲創作者不敬外，DC的GD-ROM如果經常讀取CD-R造出來的遊戲，壽命是會嚴重縮短的。

2.基本本刊原則，筆者不會在此提供密碼給你，但你可以用E-MAIL與筆者聯絡……(不用說明吧)

3.請留意今期筆者的攻略，謝。

4.本刊暫時沒有這打算。

5.其實筆者也發覺這問題，但因為筆者近期身邊實在發生太多事，引致質素下降，但筆者可以保證不久將來一定會給你一個滿意的交代。

悟空

編聲人語

MS最愛的東西（第二回）

可能筆者的年紀較大，多是喜歡舊的遊戲，當然新的遊戲都不是不喜歡。說回舊的遊戲，不知道大家有沒有玩過KONAMI的《愛戰士Nicol》呢？它是一隻FC-DISK SYSTEM的ACTION遊戲，遊戲總共由7版構成，每個版面都有不同特徵，玩法是在每一版面中，找尋有用的道具，並利用這些道具將路途中的敵人打倒，找尋到下一版的入口，而玩者的目的就是要救回主角的愛人。最重要的是角色能8方向行走，令到遊戲可能性大增。這遊戲對於初玩者來說都頗為難玩，因為遊戲有很多不同的道具，每種道具都有不同的用途，而在版面方面，擁有各種不同的地形，如溶岩地帶及河川，這些都是能防礙玩者前進的，真的非常「正」。

在最初的時候，玩者費了很多時間都未能將它完成，後來經過一番努力，最後終於成功完成了它，以一隻ACTION來說，擁有多樣化的版面，真的很不錯！

除了它之外，同樣是KONAMI的動作遊戲《惡魔城》，仍是不可不提之作，同樣是FC-DISK SYSTEM的遊戲，以橫向捲軸畫面進行，遊戲以吸血鬼作主題，主角身為VAMPIRE HUNTER與吸血鬼DRACULA作宿命之戰，遊戲的最大特色除了有很夠氣氛的音樂外，還有武具POWER UP功能、多種不同用途的道具選用和道具連續使用道具系統(DOUBLE及TRIPLE)。再加上筆者也頗為喜歡吸血鬼這個角色，雖然筆者很喜歡這遊戲，可是無論筆者如何努力都不能將它完成，只能打到STAGE 5的死神處……T_T



◆愛戰士

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：gm_ms@hotmail.com）

時雨之VIRTUA世界



MAGIC的五種顏色——綠

最後要為大家介紹的，就是代表大自然和生命的綠色。綠色現時為MAGIC世界中極強的顏色，原因有二：第一，是綠色擁有最強的MANA加速能力。那些可以產生MANA的妖精（如《羅堰妖精》和《羅堰密使洛菲羅斯》）加上傳奇土地《蓋亞育苗地》，能令玩者在極短時間內擁有大量MANA，在第三個TURN已有6、7點MANA也絕不稀奇。第二，是綠色的生物不單止施放費用便宜，而且還極之「肥大」，例如1點MANA出2/2的《撲擊獵豹》、2點MANA出3/3的《白子巨魔》、3點MANA出4/4的《育苗地守衛》等。在巨型生物方面，綠色也是無出其右。例如8/8的《力量化身》和《蓋亞之子》等。綠色生物許多都有「踐踏」異能（即使無也可以用結界《仇視》來附加上去），因此不論對手有無生物防禦，都能對敵方法師本身造成傷害。不止這樣，綠色還可以隨時增強己方生物的攻擊力，例如+3/+3的《變巨術》、將兩隻生物+2/+2的《共生共存》和+7/+7的《橡樹之力》等。這些特性，令綠色成為MAGIC中攻擊力最強的顏色。

綠色的另一強項，是增加自己的手牌數和控制抽牌的質數。例如各種咒術師(ENCHANTRESS)可以令玩者每出一個結界咒語時就抽一張牌；《適者生存》則可以令綠色玩者隨意選擇使用的生物；而《嚎叫野狼》在出場時更可以將和自己同名的牌全部抽到手中！

綠色在清除神器和結界上也有不俗的表現。例如能將所有結界消滅的《安寧》，和可以在出場時消滅任一神器的生物《烏克塔比長臂猿》等。綠色也有消滅土地的能力，如《寒冬降臨》和《爬行腐霉》就是了。不過綠色卻幾乎沒有任何直接消滅敵人生物的咒語，而必須依賴戰鬥，因此綠色對於敵方一些不會直接參與戰鬥的生物時是沒有對策的。這也是綠色的最大缺點——缺乏阻礙敵方戰術進行的能力，因此若非在短時間內決定勝負，玩者難免會陷入苦戰之中。

SAKURA KI的足球場

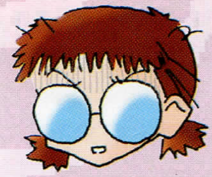
防守仍是歐洲主流？！



充滿了戲劇性的歐洲國家盃曲終人散後，各位可否從大賽當中看出今後一些足球啟示。今屆的總入球達85個，入球率已經破歷屆的紀錄，這是否意味著歐洲的攻擊足球開始抬頭呢，筆者覺得並不是如此。首先看看決賽的兩隊球隊，法國和意大利均是以防守足球見稱的球隊。法國在98年的世界盃中，以兩球的失球率取得世界最高的榮銜。在2000歐洲盃中，雖然失球率達致7球，但球隊的中後場仍有一定的穩健性，最後更奪得冠軍寶座，成為歷史的雙料王者。意大利的進級過程雖然驚濤駭浪，準決賽對荷蘭隊時更明顯有幸運女神的眷顧，以十二碼氣走攻勢強勁的荷蘭隊，不過球隊的歷史中不乏出現這種情況。法國和意大利的打法相似，兩隊在中前場已經開始緊迫對手，令到後場好像出現一些空間，但其實早以屯重兵在中後場作出攔截。因此兩隊在中場位置中，經常出現2到3個的掃蕩式防守球員，令到中後場的防守固若金湯。另外，兩隊的進攻方式也很相似，法國速度高的亨利(Thierry Henry)和意大利具創造力的托迪(Francesco Totti)，均可以牽制著敵軍的防守球員。當對方在久攻也不能入球的情況下，利用快速的反攻製造入球。法國和意大利全憑穩守突擊的戰術，雙雙打入決賽，再次証明歐洲防守式足球的重要性。相反，荷蘭和葡萄牙這兩隊進攻型球隊，卻在準決賽中雙雙飲恨在防守足球之下。由此看來防守足球仍然是歐洲球隊的主導。不過對於球迷而言，進攻足球的可觀性始終大很多，比賽要有入球才會帶出高潮。

最後，筆者心目中2000歐洲國家盃的最佳十一人，名單是門將：托度(意大利)，後衛：簡拿華路(意大利)、尼斯達(意大利)、白蘭斯(法國)和法蘭迪保亞(荷蘭)，中場：費高(葡萄牙)、戴維斯(荷蘭)、施丹(法國)和韋拉(法國)，前鋒：亨利(法國)和古華特(荷蘭)。如果各位另有高見，請e-mail到billycyk@gameplayers。com 給在下發表一下

小璘的快適空間



喜歡的聲優——林原惠~Part 3~

小璘的林原惠Original Song Best 10

a Late Comer：歌詞是講述主角因夜睡，而弄至約會遲到的歌曲。當中用了一些輕鬆的節奏，林原惠亦用了可愛的聲音來表達，是一首十分得意的歌曲。

恋のScramble Race：一般歌曲通常也只會有主歌和副歌兩段音樂，但此曲卻有三段音樂，十分特別。

HOW HOW BEAR：不論歌詞和音樂也很像兒歌般的歌曲，歌詞是圍繞著小熊公仔。林原惠用了很溫柔的聲線，給人很舒服的感覺。

Dance With me…最後の楽園：與之兩首歌的風格非常不同，是一首內容較為成熟的歌曲。當中充滿節奏的旋律，在聽的時候也有想跳舞的感覺。

泣けばいいの：最喜歡就是首段用了再作編曲的副歌音樂，聽首段時就好像被吸引要繼續聽下去，是此曲的魅力之處。

Be Natual：在這首歌中最欣賞的就是當中的歌詞，特別是形容地球和叫人奔向自然那段，雖然用詞簡單，但卻很有意思。

Cherish Christmas：歌詞和音樂也很有聖誕氣氛的歌曲，當中說主角由去年是獨自一人過聖誕，今年終於可以兩人一起過聖誕，感覺很溫馨。

Good Luck：用了小提琴奏出優美旋律的前奏，是整首歌最令人引象深刻的地方，同時亦令小璘想學拉小提琴！

Thirty：是林原惠首隻作曲的歌曲，雖然整體感覺上是將她所有唱過的歌之音樂集合在一起，但歌詞卻很有意思。

雨のち曇りのち晴れ…：氣氛很陰沈的音樂，再加上林原用了帶點憂怨的歌聲，令人不用看歌詞也覺得是很悲傷的歌。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com



Text：小璘

PS

生產商：	BANDAI
售價：	5800日圓
容量：	CD-ROM
記憶：	1 Block
發售日：	6月29日
ARPG	

仙界大戰

～仙界傳封神演義～

直入最後一戰！

上回提到太公望和楊戩已經為了「封神計劃」，而各自前往西歧會合，雖然他們在途中遇到不少妖怪仙人，但也一一將他們擊倒，令「封神計劃」又邁進一大步。現在元始天尊又為此計劃而擔憂，恐怕只有太公望一人不能應付，因此他除了楊戩外，又找來了哪吒和太公望的師弟著尚前來協助他。另外，黃飛虎終於忍不住妲己將殷弄至翻天地覆，因為他決定放下武成王一職，並前往西岐與太公望會合。究竟合五人之力，他們能否成功阻止妲己的野心呢？

第三章 寶貝人間

陳塘關



被稱為「寶貝人間」的哪吒，在想起其父親根本沒有把他當作兒子的時候，白鶴童子就前來叫他前見元始天尊。原來元始天尊又是為了「封神計劃」一事，而吩咐哪吒協助太公望；不過哪吒並沒有理會是發生什麼事情，但他得知太公望是一位強勁的人後，就決定協助元始天尊進行「封神計劃」了。

哪吒先到了其家陳塘關與其母見面，其母殷氏及其父李靖告訴他太公望曾到過此地，與及其師傅現在正於藥屋後，他就前往到藥屋看看(選擇無影響)。原來太乙真人知道他協助太公望，就為他計設了一個修行場，讓他提昇自己的力量。其後，他就打算找出太公望，他來到宿屋並遇到一位真名為高丙，但卻自稱為「太公望」的人，哪吒以為他是太公望，就與他決戰了。





高丙VS哪吒

高丙是擅長使用地屬性攻擊，而哪吒則擅長使用火和風屬性攻擊。由於一對一的關係，所以也不是太困難，而且此戰鬥是不用勝利也能完結戰鬥的。



戰鬥完結後，哪吒想將太公望殺掉，可是殷氏卻前來向他解釋並阻止他的行動，由於他非常尊敬其母親，於是放走高丙了。當哪吒離開宿屋後，見到一位擁有翼膀的人飛到稻妻岳，他又以為這人是太公望，於是就跟著那人到達稻妻岳山頂了。哪吒跟他交過手後，才知道那有翼膀的人是雷震子，由於他們兩人的身世也有點相似，所以談起來就好像特別投契。不過哪吒還是想找出太公望，所以從雷震子得知太公望已前往西岐，就返回家向母親道別。

哪吒回家後，發現父母也不知所蹤而感到奇怪，後來聽士兵說其母被人捉走到九龍川之橋。在他打算前往救回母親時，雷震子突然於城門出現協助他；在橋上，果然有兩位妖怪仙人黃倉和高丙捉往其母，於是哪吒就與雷震子一同與他們決戰了。

高丙、黃倉VS哪吒、雷震子

高丙與哪吒的能力基本上也於之前一樣，至於黃倉的能力就與雷震子一樣，都是擅長使用風屬性的攻擊，雖然他們是妖怪仙人，但都不是很難應付，不消一會也能將之解決。在完成戰鬥後，哪吒將能取得「解縛帶」。



哪吒總算能將尊敬的母親救回，但其父親卻仍然向哪吒說一些刻薄的說話，於是哪吒就向其父親作出攻擊。其母不忍心看見父子互相殘殺，就叫哪吒停手，並應承她以後也不要殺父。哪吒答應母親的要求後，雷震子就引用了太公望對他說的一番話，向哪吒解釋父母是非常重要。這番說話令哪吒更加想看看太公望是一個什麼人，為何可以讓很多人也敬配他。就在這時候，其母又再次被人捉去，這次捉走她的人是呂岳，他向哪吒攻擊後就立刻逃去。為此，哪吒就跟著呂岳，不過與哪吒同行的不是雷震子，而是李靖！就是這樣，李靖就託雷震子好好保護陳塘關後，就與哪吒追捕呂岳了。

哪吒的修練(一)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	旋渦鑑
3	提昇Level
4	陰陽鏡
5-8	回復道具

臨潼關(上)

來到臨潼關關外，哪吒他們因為追趕不及而失去了呂岳的蹤影；幸好他們能在途中遇到一位庶夫，在詢問過後才知道呂岳逃到臨潼關處(選項無影響)，於是他們便立刻入城找出呂岳。在城門外，雖然哪吒他們打探不到呂岳所在(選項無影響)，可是卻得知在臨潼關曾經有仙人來參加過比

賽，於是他就立刻前往比賽事務局（コンテスト事務局）看看。

原來鄧蟬玉一直留在比賽事務局內，她見到哪吒後，就告訴他楊戩曾來過此地，可是現在已前往到西岐；至於呂岳現在則身處張鳳的公館（張鳳の屋敷）。哪吒聽過情報後，就立刻趕到張鳳的公館去，不過在途中，他將能夠到「運動店（スポーツ店）」找太乙真人進行修練。



來到張鳳的公館內，發現呂岳真的在那裡；他脅持著哪吒的母親，並威脅他要向他跪地求饒（選項無影響）。其後由於呂岳不服氣，於是他就派出細菌寶貝機械人軍團，令細菌滿佈全城。可是因為哪吒過於魯莽，令其母親受到生命危險，最後哪吒為了母親而決定以自己的生命來作出交換！就在哪吒因自爆而受到細菌感染危在旦夕之時，其兄長金吒和木吒及時趕到，為了哪吒的安全起見，鄧蟬玉就提意先到其事務所，讓太乙真人為哪吒診療。經過太乙真人的治療，哪吒終於也復活！當他清醒後，就立刻再次返回張鳳的公館處，設法救出其母，並將那些細菌寶貝機械人軍團消滅。

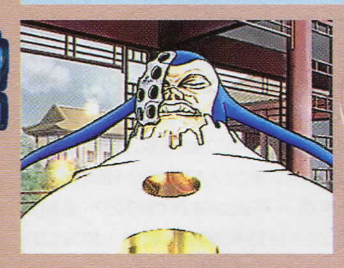




馬元VS哪吒

呂岳這次派了其設計的寶貝人間「馬元」來對付哪吒，他是一個沒有使用屬性攻擊的敵人，雖然其攻擊力也很強勁，但哪吒在進行攻擊時也比較方便，因為沒有什麼特別的屬性攻擊是需要避忌的。





將馬元打敗後，呂岳也再沒有什麼秘密武器帶出來，所以哪吒一拳就將他致死，其後更取得寶貝「乾坤日月珠」，及將馬元和呂岳封神。成功將母親救出後，哪吒就真的要與太公望會合進行「封神計劃」，並向著西岐進發了。

哪吒的修練（二）

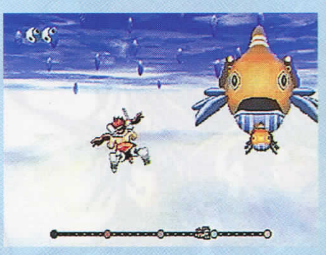
修練次數	效果
1	提昇Level
2	四水弓
3	提昇Level
4	煉心尺
5-8	回復道具

臨潼關（下）



在離開臨潼關之際，哪吒遇到武吉為了魔家四將出動而向他求救，另外亦告訴他太公望正於汜水關等待會合。哪吒得知魔家四將使用能於空中飛翔的寶貝「花狐貂」感到很有趣，就決定立刻返回臨潼關。魔家四將見哪吒前來協助黃飛虎對付他們，便立刻控制花狐貂攻擊他。

花狐貂VS哪吒



這是一個躲避花狐貂攻擊的遊戲，哪吒能以上、下、左、右來進行躲避，與及○擊來向花狐貂作出攻擊。遊戲的玩法有點像太公望的修行Mini Game，哪吒要由起點躲避花狐貂至終點，途中只有3次機會讓他受傷。而花狐貂的攻擊種類有很多種，其中有由口直線或不規則地放出小花狐貂，亦有用全身飛向哪吒處，非常狡滑。不過基本上這遊戲只是讓玩者輕鬆一下，即使輸掉了也可以Continue繼續遊戲。

成功將花狐貂擊破後，控制它的魔禮壽就逃離了。太乙真人見過哪吒的能力，就建議替他的寶貝作出強化，於是就帶他到運動店內進行改造；經過改造後，哪吒的力量增強了不少。而由於改造需要時間，當改造完後，黃飛虎他們已成功將魔家四將消滅，而他亦決定繼續其行程了。



穿雲關

當哪吒來到穿雲關後，發現妲己和其妹胡喜媚在繁華街內！妲己這次來的目的，就是來看看哪吒的實力，於是戰鬥就隨即展開了。



妲己VS哪吒

這場戰鬥與太公望對妲己的戰鬥一樣，都是因為妲己的實力太強，而甚至最後敗給她，所以不用擔心戰敗，亦不用浪費道具來回復體力。



當哪吒被妲己打敗後，雖然她們沒有將他致死並離開了，但被她們說自己不能作出近距離攻擊而取笑，令他對自己的弱點而記在心內。而在這時候，木吒將哪吒的父母帶返陳塘關後來到，他見哪吒頭冒白煙，就帶他回藥屋找太乙真人處進行修理，並告訴哪吒不能作近距離攻擊的弱點再進行改造。太乙真人知道哪吒的需要後，就為他準備了能以近距離攻擊的寶貝「火尖鎗」，不過哪吒則需要進行模擬戰鬥試驗，亦即是他平時所進行的修行才能取得。

從太乙真人手上拿得火尖鎗後，哪吒終於也可使出近距離的攻擊。就在他打算離開穿雲關時，他感覺到在下町有敵人，原來九龍四聖就在那裡！他們見到哪吒後，就立刻派出李興霸對付他，幸好金吒及時趕到，於是哪吒就連同木吒和金吒出戰。





李興霸、妖怪仙人VS哪吒、金吒、木吒



李興霸擅長使用風屬性的攻擊，而妖怪仙人則擅長使用火屬性攻擊；至於金吒和木吒的能力是比哪吒低，他們所擅長使用的屬性是地和火。由於妖怪仙人的能力很低，所以哪吒他們可以先將他們打敗，才攻擊李興霸。經過改造後的哪吒，實力果然強勁了很多，各項攻擊的效果也不同了；其中以「金磚」最為好用，因為可以一次過攻擊全體敵人。將李興霸打敗後，哪吒將能取得寶貝「定風珠」。

李興霸戰敗後並沒有死去，他還逃離到穿雲關北方的荒野，為了將九龍四聖完全消滅，哪吒就二話不說便追趕到那裡了……



哪吒的修練(三)

修練次數	效果
1	火尖槍
2	提昇Level
3	四象八卦衣
4-8	回復道具

第四章 殷的武成王(殷の武成王)

澠池城



武成王黃飛虎繼上次協助太公望逃離禁城後，得悉此事的妲己就利用紂王迫死其妻子賈氏。一直也對紂王忠心耿耿的黃飛虎，受到這麼大的消息所衝激後，便決定到先澠池城帶三位兒子們離開，並前往西歧協助太公望，將控制著紂王的狐妖妲己打倒。於是他就從禁成離開城門，到達了澠池城。

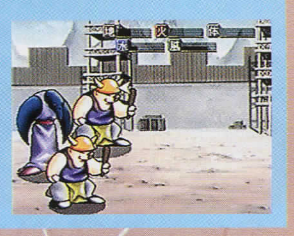
在他踏入澠池城門後，士兵就立刻向他報告有敵人入侵城內，為了兒子們的安全著想，黃飛虎就立刻趕入城內找尋他們。他在途中遇到不少敵人，但全都是無名小卒，根本不用擔心他們的能力；而他就於城內1找到天祿、城內3找到天爵和城內5找到天祥，他把事情向兒子們作出解釋，並將妖怪仙人們打敗後，就立刻逃離城外了。在離開之前，黃飛虎將會於修行場上遇見清虛道德真君，他將能提供修行訓練。





妖怪仙人VS黃飛虎

三位妖怪仙人的能力非常之低，他們就與黃飛虎在找尋兒子時所遇到的一樣，因此黃飛虎不用一會便能將之消滅。在戰鬥勝利後，黃飛虎就能取得寶貝「七星杓」。



黃飛虎離開禁城後第二天，紂王的另一位得力助手聞仲才知道他的離去，由於聞仲擔心黃飛虎會與太公望一同反殷，所以就決定派人截住他。

黃飛虎的修練(一)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	九龍神火罩
3	提昇Level
4	流水九門圖
5-8	回復道具

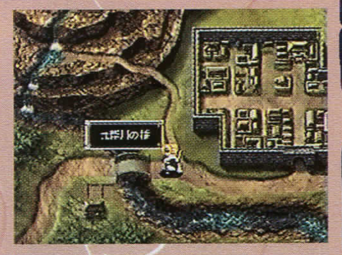
陳塘關



黃飛虎前往陳塘關李靖之公寓(李靖の屋敷)，告訴李靖他已背叛了殷，並預算找太公望會合，而他只是想借此處稍作休息。當李靖聽到後，就立刻邀請他先到宿屋安頓。將行李放好後，天祥就嚷著要四處玩玩，於是他們就先到了市場逛逛。在市場內，他們遇到一位售桃的人，他熱情地送上仙桃，令黃飛虎也不好意思拒絕。可是原來桃中是放有安眠藥的，令黃飛虎差點墮入敵人的圈套，幸好他及時發現才能逃過大難，不過他的兒子已不知所蹤。於是他又要再次找尋兒子，在找尋期間他遇到清虛道德真君，而他亦可以進行修行。

其後，他終於在市場內找到天祿，而根據天祿和門衛所說，天祥和天爵都在城門外九龍川之橋(九龍川の橋)。黃飛虎趕到那處後發現只有天爵，至於天祥則在河的上流，於是他立刻前往九龍川之瀑布(九龍川の滝)，並進入那裡的洞穴內，將天祥找回來。



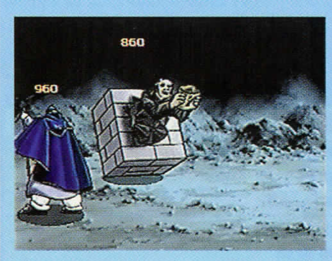




黃飛虎終於在途中找到天祥，他繼續前行到洞穴7，才發現原來全是妖怪仙人余化利用幻術使他們受到幻象迷惑；幸好在黃飛虎險受襲擊時，其長子天化突然出現才能令他解圍，於是他們就與余化和高繼能決戰了。



余化、高繼能VS黃飛虎、黃天化



這是黃飛虎第一次遇到擁有真正實力的敵人，他們的實力也非常之高，其中余化是擅用風屬性，而高繼能則擅用體屬性攻擊。至於前來協助黃飛虎的天化，他則擅長使用風屬性和火屬性之攻擊。在戰鬥完結後，黃飛虎將能取得妖精「飛刀」和寶貝「化血神刀」。

原來天化得知其父有危險，是由原始天尊告知的，天化是清虛道德真君的弟子，由於離開父親多年，所以他對家中的事情也不太清楚，更加不要說其有一位新的弟弟天祥。將余化和高繼能消滅後，黃飛虎他們決定立刻離開陳塘關，趕快與太公望會合了。



黃飛虎的修練(二)

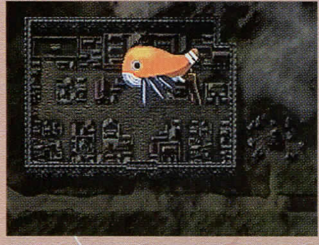
修練次數	效果
1	提昇Level
2	琉璃瓶
3	提昇Level
4	八卦紫綬衣
5-8	回復道具

臨潼關



由於到西歧的路途遙遠，所以黃飛虎一家到了臨潼關停下稍作休息，而喜歡四處遊玩的天祥就和天化先去購物。在城門前，鄧蟬玉突然於黃飛虎面前出現，並說若他有什麼要事也能於民家內找到她。

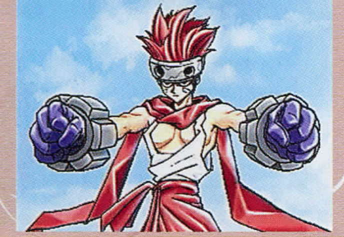
在關內，他能在運動店內找到清虛道德真君進行修行，並在店外遇到





太公望的弟子武吉，他告訴黃飛虎魔家四將即將有所行動，而太公望則在汜水關等待。就在此時，有一架巨大的鯨魚飛行艇在天空中出現，魔家四





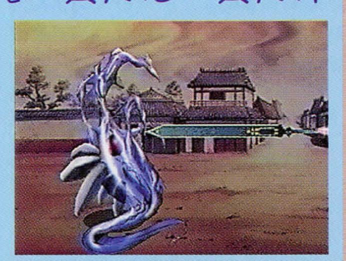
將就降落在此處，為此武吉就立刻找超強力的人協助對付他們，而黃飛虎則先到關內其他地方找尋魔家四將的下落。黃飛虎在廣場上遇到魔家四將，可是他們卻將鄧蟬玉作人質，就在情況危險之際，武吉終於找到哪吒協助，他將那飛行艇「花狐貂」擊落後，黃飛虎就正式與魔家四將挑戰。

魔禮海、魔禮壽、魔禮紅VS黃飛虎、黃天化、黃天祥

在這場戰鬥中，以魔禮壽和魔禮紅的力量最為強勁，他們也擅於使用地屬性的攻擊，至於魔禮海則喜歡使用體屬性的攻擊。而在黃飛虎一家中，只有黃天化是擁有屬性攻擊和寶貝裝備，所以在戰鬥時可能會較為吃虧。但要留意在成功打敗魔禮海、魔禮壽和魔禮紅後，戰鬥還未完結的，魔家四將將會合成一體，並再次進入戰鬥。

魔家四將VS黃飛虎、黃天化、黃天祥

魔家四將合為一體後，他們在各屬性方面也強勁了很多，而其攻擊種類亦會是集合了四人的攻擊方法。魔家四將主要會利用能攻擊全體的攻擊，但有黃飛虎他們三人集合攻擊的話，也不難應付的。



黃飛虎的修練(三)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	七死八生鐘
3	提昇Level
4	六魂幡
5-8	回復道具

穿雲關

黃飛虎一家在前往汜水關途中來到穿雲關並遇上崇黑虎，他得知伯邑考有困難，就叫黃飛虎前到宿屋找他。伯邑考早已命廚師為黃飛虎準備好小菜，不過黃飛虎他們就不太滿意味道，於是就決定與廚師比賽做拉麵。他到了繁華街、西之民家和下町取得做拉麵的材料後(選項無影響)，就到大富豪之公館(大富豪の屋敷)正式開始比賽了(選擇「唔，到會場去吧！(ああ、会場へ向かうぞ！)」)。他們只顧著比賽，完全忽略了妖怪仙人的行動，就連九龍島四聖楊森來到了也察覺不到。於是在黃飛虎吩咐其他人帶伯邑考到安全的地方後，就與楊森戰鬥了。









楊森、妖怪仙人VS黃飛虎、黃天化、黃天祥

楊森將會帶著兩名妖怪仙人手下一同戰鬥，由於那兩位擅用火屬性的妖怪仙人的能力都是非常之低，若想減輕負擔的話，可將先將他們擊倒。至於楊森是擅於使用地屬性，由於他多是只能攻擊一人，所以要對付他並不困難。而在戰鬥完結，他們將能取得寶貝「四海瓶」。





楊森在戰敗後竟逃離穿雲關，而為了要將他封神，黃飛虎也要立刻起程，於是與廚師道別後，他們就向西岐進發了。

第4.5章　會合

穿雲關



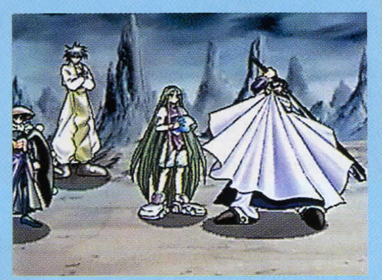
當玩者完成楊戩編的第二章、哪吒編的第三章和黃飛虎編的第四章後，這三位角色便會進入一個小會合，玩者將要於對付完九龍島四聖後，才能進入遊戲原創角色的第五章。至於故事是講述哪吒來到穿雲荒野追捕九龍島四聖時，遇到楊戩與及黃氏家族，原來他們也是為了要對付四聖而來到這裡，而四聖早已等待著他們，於是黃飛虎、哪吒和楊戩就與他們進行決戰。

李興霸、楊森、高友乾VS黃飛虎、哪吒、楊戩



李興霸、楊森和高友乾的能力基本上與之前沒有很大分別，其善於使用的屬性也沒有改變，都是李興霸擅長風屬性、楊森擅長地屬性和高友乾擅長水屬性。而黃飛虎、哪吒和楊戩的能力，也隨著你各自在前往與太公望會合的途中，與敵人戰鬥和進行修練而提昇了不少，所以也不會太難應付敵人。當他們會合在一起後，他們各自取得的寶貝將能互用，這對於為他們的寶貝進行裝備時非常方便。

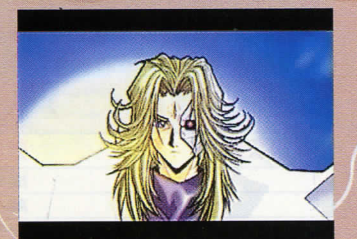
楊森、王魔、高友乾VS黃飛虎、哪吒、楊戩



將李興霸打敗後，王魔見勢色不對，便決定與他交換出戰，而楊戩他們又開始另一場戰鬥。楊森和高友乾的能力並沒有改變，至於王魔將會使用火屬性的攻擊。只要完成這一戰後，楊戩他們便能真正地戰勝九龍島四聖，在戰鬥完結後，他們將取得寶貝「風千刃」。

成功地將九龍島四聖封神後，黃飛虎也顯得非常雀躍，可是此時突然有一個黑影叫他別要那麼快開心後，令黃飛虎感到奇怪，因為那黑影的聲音似曾相識……原來那人真的是聞仲，他見其手下九龍島四聖被打敗後，就出來與楊戩他們戰鬥了。





聞仲VS黃飛虎、哪吒、楊戩



由於聞仲的能力實在太強勁了，所以不論楊戩他們怎樣攻擊他，到最後也是會敗給他的；這場戰鬥可以說是一件Event，因此也不用擔心不能將聞仲消滅。

聞仲見黃飛虎的實力太弱而感到可笑，所以他並沒有就此將他們殺掉；他向黃飛虎說下次他一定不會手下留情，並會用全力作出攻擊，說罷就離去了。楊戩見事態嚴重，就決定盡快與太公望會合方為上策，於是他們一行人就立刻前往汜水關了。

第五章 第二位弟子(二番目の弟子)

朝歌





元始天尊雖然已經派了不少仙人協助太公望進行「封神計劃」，可是他仍然覺得需要更多仙人協助他，於是他就叫了「烈破蒼尚龍兒」，簡稱為「蒼尚」的元始天尊之第二位弟子潛入金鰲島，並調查島上的妖怪仙人及道士的資料及動向。為了方便蒼尚行動，元始天尊就給他寶貝和靈獸「泡天魚」，蒼尚接過元始天尊給他的東西後，就立刻先前往朝歌打探消息。

進入朝歌城門後，城外和禁城的守衛都先後認為蒼尚有點可疑而不准他們進入，於是他就利用其幻術「不影之術」隱身潛入城內(選擇「能力」)。成功潛入禁城的玉座之間內，蒼尚偷聽到紂王、妲己和聞仲的談話，他們原來是談起黃飛虎離開禁城，並前往西岐與太公望會合一事，另外他亦聽到聞仲和妲己將分別派人跟蹤黃飛虎。由於蒼尚覺得聞仲和妲己的能力實在太大，以他現時的能力是不能將之打敗的，所以還是跟蹤著聞仲到後宮，再繼續打探他的目的(選擇「後宮」)。





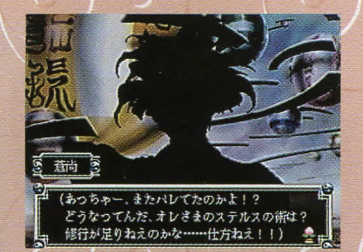
聞仲一直也視黃飛虎為兄弟，所以他也不忍心親自對付黃飛虎；為此，突然出現的魔禮青就向聞仲保証他們魔家四將必定能將黃飛虎消滅。原來魔禮青是受到金鰲島的通天教主的命令前來協助聞仲，而他亦接受魔家四將的協助，暫時由他們去對付黃飛虎(選擇「待機」)。蒼尚得知此事後，就打算前往金鰲島繼續進行調查，可是妲己卻在此時出現，還使他隱藏了的真身現出，而妲己的妹妹王貴人更向他放出毒粉，令蒼尚身受重傷。泡天魚不忍見主人受妲己折磨，便藉著攻擊她們乘機逃走。

金鰲島(一)



泡天魚帶著蒼尚逃到金鰲島，於是他們就繼續其追蹤聞仲行動。他們來到修行場，發現趙公明的妹妹們——雲霄三姐妹，她們見蒼尚並沒有惡意，就替他在那裡進行修行，令他的能力能作出提昇。在修行完後，蒼尚



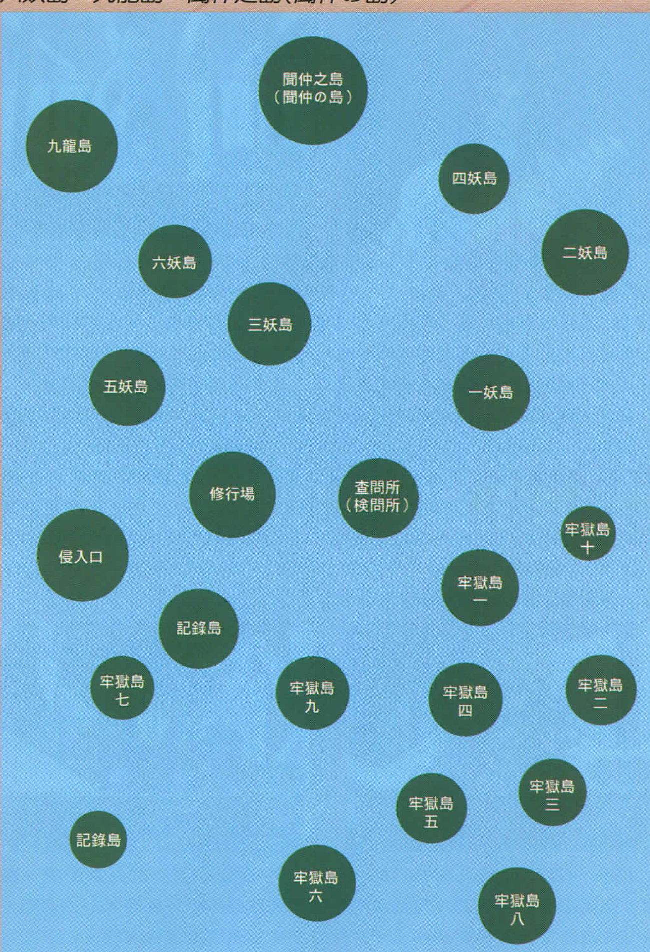


就借機問雲霄三姐妹聞仲所在位置，把他當作成朋友的她們就回答聞仲就在金鰲島上方的紅色島上，於是蒼尚就立刻起行到那裡了。

在前往聞仲所在的地方途中，蒼尚遇到將會敵人而需要戰鬥，幸好他們的能力也很低，所以也不難對付。當蒼尚經過九龍島時，發現黑麒麟吩咐九龍島四聖將黃飛虎消滅，不過他現在的目的是找出聞仲，所以暫時放過九龍島四聖並前往聞仲之島。來到島上，蒼尚又利用不影之術隱身，可是聞仲卻感覺到他的存在，還叫他立刻現身。修行不足的他唯有現身，並與兩名妖怪仙人戰鬥。

前往聞仲之島路線：

入口(侵入口)→修行場→查問所(檢問所)→一妖島→三妖島→六妖島→九龍島→聞仲之島(聞仲の島)



妖怪仙人VS蒼尚

來對付蒼尚的妖怪仙人與他在途中所遇到的敵人一樣，能力也是非常低，雖然他們也擅長使用火屬性的攻擊，但蒼尚不用一會就能將之消滅。因此在戰鬥後所取得的寶貝「萬刃車」，可謂非常輕易便能得手。



成功將低級的妖怪仙人打敗的蒼尚顯得得意洋洋，完全輕視了聞仲的實力，就是這樣，在他不為意時被聞仲的禁鞭攻擊而身受重傷。蒼尚還以為自己會死掉，然而聞仲卻放過他，並將他囚禁在Level 5收容所內，說罷聞仲就返回禁城了。

蒼尚的修練(一)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	落寶珠
3	提昇Level

金鰲島(二)



由於蒼尚使用太多幻術，所以就在被囚禁後睡著了。其後有一位神秘的聲音叫他起來，原來這人是韋護！他前來金鰲島的真正目的，是想將被囚禁在金鰲島的崑崙山仙人救出，可是最後卻自身難保被囚禁住。現在他們唯一的逃走方法，就是好好利用雲霄三姐妹，於是蒼尚就以雲霄喜歡太公望這一點，騙她放走他們。於是在聽完韋護的建議後，就開始行動了(選擇「等待雲霄三姐妹(雲霄三姉妹を待つとすっか!)」)。





蒼尚利用自己是太公望師弟的身份來引起雲霄的注意(選擇「多謝你，Venus。(かたじけないのう、ビーナス。)」)，果然雲霄真的上當，還放走他們。在他們離開之前，雲霄更告訴他們在這裡總共有10個牢獄島，說罷蒼尚就與韋護到各個牢獄找出4位被囚禁的崑崙山仙人，並帶他們離開金鰲島。成功帶著崑崙山的仙人逃離牢獄後，他們才發現丘引和陳奇早於入口等待著他們，為了要離開金鰲島，雲霄三姐妹就協助蒼尚對付丘引和陳奇了。





救出崑崙山仙人及離開金鰲島路線：

牢獄島五→牢獄島六→牢獄島七(救出木吒)→牢獄島六→牢獄島九(救出金吒)→牢獄島五→牢獄島四→牢獄島三→牢獄島八(救出道行天尊)→牢獄島三→牢獄島二→牢獄島十(救出庶夫)→牢獄島二→牢獄島一→檢問所→修行場→侵入口

丘引、陳奇VS蒼尚、雲霄三姐妹



雖說有雲霄三姐妹協助蒼尚，但她們將會以三人為一組一同作出攻擊，她們擅長使用火屬性的攻擊，而且攻擊力不弱，其中以「究極黃河陣」能攻擊全體敵人。而敵人方面，陳奇善於使用火屬性，丘引則善於使用體屬性。丘引的攻擊非常強勁，即使只是能攻擊我方一人，但也可令能源扣去6000左右。當戰勝後，蒼尚可得寶貝「央珠相」和「鈴心香」。

蒼尚的修練(二)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	萬占鏡
3	提昇Level

睡蓮村

在戰勝丘引和陳奇後，蒼尚就帶著崑崙山的仙人與及雲霄三姐妹，一同離開金鰲島。返回崑崙山後，蒼尚就為聞仲不殺他一事而詢問元始天尊，可是元始天尊並沒有回答他，因為蒼尚的真正身份就是金鰲島的仙人。為此蒼尚就感到非常不滿，他決定靠自己找尋答案，並拂袖而去了。

到了第二天，雲霄就為蒼尚昨天所發生的事而安慰他，可是他還埋怨著元始天尊沒將事實告知他。就在這時候，瓊霄發現有妖怪仙人跟蹤著白鶴童子，情況非常危險。雖然雲霄想救出白鶴童子，可是由於剛由金鰲島逃走出來還是不太方便；然而蒼尚卻不願意再為崑崙辦事，最後他以條件交換，才答應雲霄協助白鶴童子(選擇「向那老頭收取出差費！！(あのじじいに、出張料金払わせてやる！！)」)。





他們返回玉虛宮，並問過元始天尊白鶴童子現在身處的位置後，就立刻前往睡蓮村了。雲霄三姐妹與蒼尚來到了村之廣場，因為以自己是金鰲島仙人不太方便一同行動的關係，而決定留在修行場內為蒼尚進行修練。與雲霄三姐妹分別後，蒼尚繼續找尋白鶴童子的下落，他在隧道東口處打探到白鶴童子就在隧道內，並在那裡的分叉路中找到白鶴童子的羽毛。他們沿著去路，不知不覺間走到出口隧道西口，發現白鶴童子無事出現，而在同時，九龍島四聖高友乾亦一同出現！她將蒼尚的身世說出來，原來蒼尚是妖怪仙人和人的混血兒，所以他是擁有妖怪仙人的血統，還說泡天魚只是元始天尊用來監視他，並勸他早日成為她們的朋友。雖然蒼尚明白自己是妖怪仙人，但他還是堅持自己是崑崙道士，並向高友乾作出攻擊。





高友乾、妖怪仙人VS蒼尚、雲霄三姐妹



在這場戰鬥中，雲霄三姐妹再次協助蒼尚對付敵人，她們的能力基本上與之前的戰鬥無異。至於高友乾會帶同兩位妖怪仙人一同迎戰，她是善於使用水屬性的攻擊，而兩位妖怪仙人則善於使用火屬性攻擊，妖怪仙人的能力很低，所以只用一次攻擊就能將之消滅，因此在開始時最好使用能攻擊全體敵人的攻擊。

打敗了高友乾後，蒼尚就為自己的身份而感到迷惘，最後幸得雲霄三姐妹的安慰；而武吉就在此時來到這裡，他將太公望於汜水關等待會合的消息告知蒼尚，於是蒼尚就立下決心到汜水關，同時亦要確定一下自己。

蒼尚的修練(三)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	龍息燈
3	提昇Level

第六章　金鰲島的十天君(金鰲島の十天君)

汜水關

通天教主得知金鰲島的多位強勁仙人都紛紛被封神，在金鰲島就只有聞仲可以對付太公望他們。正當通天教主為此而煩惱之際，一個謎之影出現，而那人的真正身份就是……





在太公望那方，楊戩他們已經來到汜水關與太公望會合，於是他們就先到西岐與姬昌會合，然後才對付妲己。就在他們打算出發的時候，金鰲島突然在空中飄過來！那裡的王天君現身於他們面前，並說會以他為首率領十天君來對付他們。說罷王天君就將整個汜水關封閉，並告訴他們已將龍吉公主捉住，由於龍吉公主體弱多病，不適宜呼吸金鰲島的空氣，因此太公望他們一定要盡快打倒十天君，才能把她救出來。太公望見敵人實力與之前遇到的相差很遠，所以就吩咐其他同伴先準備一切，再於城外的荒野集合(選擇「嗯，準備齊全。出發吧！！(うむ、準備万端だ。行くぞ！！)」)。





金鰲島

來到金鰲島後，蒼尚發現內裡的佈置與之前已經不同，不過為了要救回龍吉公主，他們亦要繼續前進。當他們移動到一妖島的時候，發現那裡有分叉路，太公望以安全著想決定分開兩組行動，其中以太公望、黃飛虎和哪吒為A組，楊戩、蒼尚和黃天化則為B組。

A組(一)



由於那裡真的有很多個島，所以若不留意的話也很容易迷路，途中太公望他們能在四妖島、十妖島和十四妖島遇見鄧蟬玉，若能輸入正確一個的密碼，她就會給予一件非常重要的道具，至於密碼亦是要靠Wonder Swan版的道具名稱。另外，他們亦會在七妖島中與妖怪仙人戰鬥和修練場中進行修行。

妖怪仙人VS太公望、哪吒、黃飛虎

這場戰鬥中將要應付三位妖怪仙人，幸好他們的能力也很低，若使用全體攻擊的話，也能一次過將他們打敗。而在戰鬥完結後，太公望他們將能取得寶貝「仙桃旗」。



經過多個島後，太公望他們終於也來到十二妖島，竟然在那裡巧遇王天君。其後他們再繼續前進，發現在「？？？」島上遇到一隻水豚！原來這是首位要對付的十天君之一——孫天君，為了要太公望與他遊玩而放下的玩具水豚。由於這島內的一切全是由孫天君所造出來的亞空間，所以太公望必需要在遊戲中取得勝利才能離開這島，為此孫天君就開始了「找出孫天君」的遊戲了。

孫天君VS太公望、哪吒、黃飛虎

這是一個找尋由孫天君變成水豚玩具的遊戲。在遊戲中會有三個樣子基本上是一樣的水豚玩具，只要能在三次機會中從中找出真正的孫天君就能勝出。在猜誰是真正的孫天君時將會有三個選項，首先是「跟他說話(話してみる。)」、其次是「這是孫天君啊！(こいつが孫天君だ！)」、最後是「這個不是。(こいつじゃないな。)」不過要在第一次找出正確答案真的很難，因為那三個玩具也沒有任何不同的地方；但在第二次機會時情況就不同了，這是由於孫天君變出來的水豚頭上突然出現了一條血痕，而其他的水豚則沒有，所以那個必定是孫天君了！

終於也能估出誰是真正的孫天君了！就在孫天君感到驚訝的時候，太公望就乘機將他殺死。將孫天君封神後，太公望他們亦需要繼續前進。他們從十三妖島來到十天君之島，發現了……

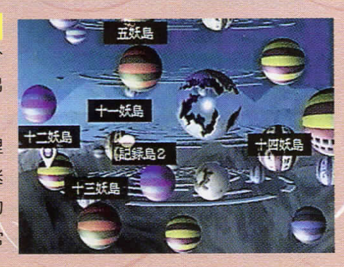
A組行動路線：

出入口島→一妖島→二妖島→三妖島→五妖島→六妖島→記錄島1→修行場→七妖島→九妖島→十一妖島→十二妖島→？？？→十三妖島→十天君之島



B組(一)

來到楊戩那方，他們與太公望分別後，就從出入口島的另一方出發。他們於一妖島中遇到鄧蟬玉，從這位金鰲島間諜口中得知，這裡是要金鰲島仙人才能離開的「永久迷宮」，不過只要解除於中樞部中的鎖，便能從那裡的緊急出口(非常口)離開。於是蒼尚就決定先到中樞部，然後再由緊急出口離開。其後他們於八妖島、十二妖島和十五妖島中再次遇上鄧蟬玉，但這裡則是輸入密碼的地方。另外那裡亦有修練場，其中黃天他將能參加修行，但修行的方法是會與黃飛虎一樣。



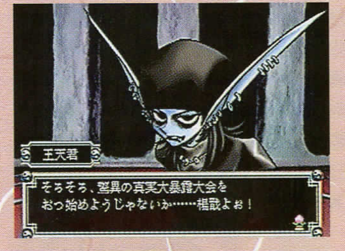


進入了中樞部入口後，楊戩就覺得很奇怪，因為沒理由那裡沒有敵人出現，但他們已再沒有選擇的餘地，他們唯一可做的就是前進。就在他們打算前進的時候，王天君又於他們面前出現，他說他很期待楊戩的身手，說罷就離開了。之後，蒼尚他們進入了金鰲島中樞部，並輸入了解除密碼。此時，董天君、袁天君和張天君出現，他們見到同是屬於金鰲島的楊戩，就叫他盡快返回妖道，楊戩當然立刻拒絕了；而為了要將十天君打敗並救出龍吉公主，楊戩他們就立刻與董天君他們決戰了。

董天君、張天君、袁天君VS楊戩、蒼尚、黃天化

進入了這一章後，敵人的能力都比之前的強勁了很多倍，就如這次與董天君等三人戰鬥一樣。董天君擅長使用風屬性、張天君擅長使用地屬性、袁天君擅長使用水屬性，但當中也有其他屬性的防禦能力，他們都懂得使用向全體作出攻擊，所以要對付他們也不易。當完成戰鬥後，他們將取得寶貝「混水珠」。

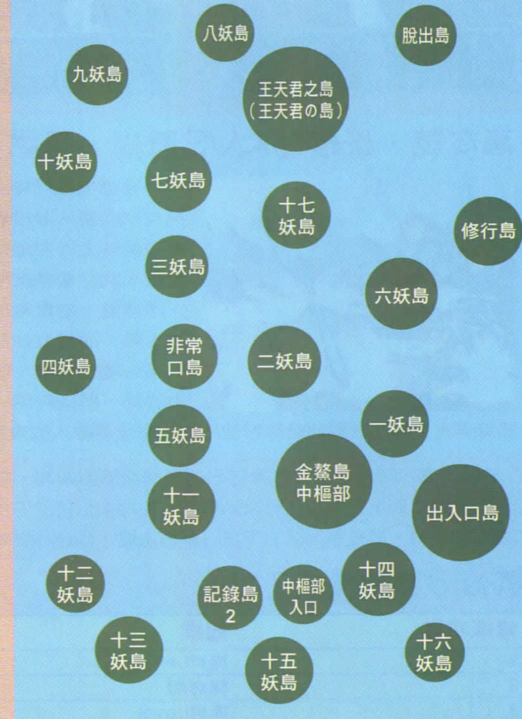




將董天君他們封神後，楊戩他們一直前行到王天君之島，王天君亦一早等待著他們。他並沒有為楊戩他們沒事來到而感到驚奇，因為他覺得以他們的實力，要將董天君他們打敗並非難事。就在王天君之島內，王天君就向楊戩他們宣佈「真實大暴露大會」正式開始……

B組行動路線：

出入口島→一妖島→二妖島→五妖島→十一妖島→十四妖島→十六妖島→中樞部入口→金鰲島中樞部→中樞部入口→記錄島2→十一妖島→五妖島→非常口島→十七妖島→王天君之島

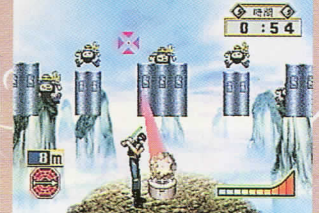


蒼尚的修練(四)

修練次數	效果
1	提昇Level
2	六天扇
3	提昇Level

黃天化的修練

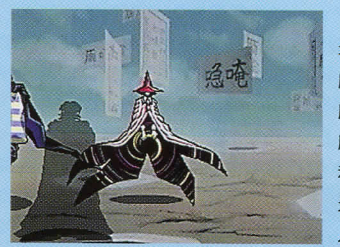
修練次數	效果
1	提昇Level
2	巨大仙桃
3	提昇Level
4	仙丹
5-8	回復道具



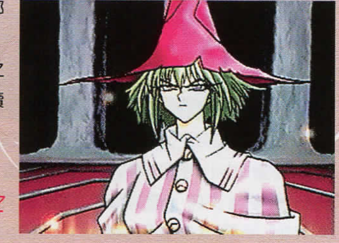
A組(二)

在十天君之島內，太公望他們得到王天君的介紹下認識了姚天君和金光聖母，這兩位天君的目的，就當然是要來取太公望的命吧！

金光聖母、姚天君VS天公望、哪吒、黃飛虎



這是太公望他們首次與十天君的人戰鬥，由於黃飛虎是沒有屬性的關係，所以能擅長使用風屬性的金光聖母，和擅長使用體屬性的姚天君在攻擊他是也較有利。雖然敵人只有兩個，可是金光聖母將能使出幻術變出多個敵人來，而且那敵人更是太公望他們的影子，除了生命外其能力也與真人無異，因此也比較難對付他們。當戰勝後，他們將取得寶貝「劈地珠」。



打敗了金光聖母與姚天君後，哪吒就嚷著要到王天君處將他封神，於是他們就從十四妖島到達等候之島，並在那裡等候楊戩他們才繼續作出行動。

A組行動路線：

十天君之島→十四妖島→等候之島(控えの島)

B組(二)



王天君所說的「真實大暴露大會」，其實就是指大約在200年前，在妲己背叛了金鰲島的時候，通天教主為了將來著想，而利用其兒子楊戩與元始天尊的第一弟子王奕作出交換。元始天尊在換得楊戩後，就當作他作人類般好好照顧，而王交則被禁固在封印牢內，由得他自生自滅。王奕在那裡一直都受到怪物的歧視眼光看著，最後就變得很壞，亦形成了現在的王天君！王天君不能忘記那種恐怖和辛苦，他埋怨楊戩改變了他的命運。他真的很想知道在楊戩知道他的真正身份是妖怪的時候，怎樣去面對崑崙山的「同伴」；原來楊戩在認識太公望後，才知道要將自己的弱點暴露出來才是擁有勇氣，所以現在他並不會因自己是妖怪而逃避。王天君得知楊戩的想法後感到很可笑，因為他知道還有一位與楊戩一樣的人存在，而這人就是蒼尚！

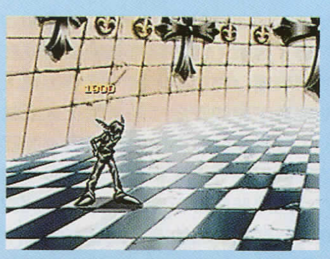


蒼尚聽到後感到非常迷惘，不論楊戩怎樣向他解釋，他也仍然相信自己是妖怪，並開始疑惑自己的同伴應該是崑崙山還是金鰲島的人。楊戩見他這樣迷惑，就決定將自己變回半妖

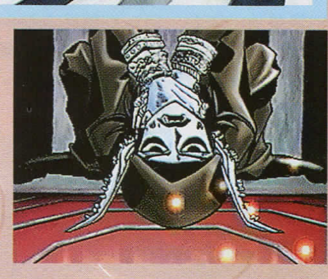


態，讓蒼尚看看他才是真正的妖怪(選擇「蒼尚、並非只有你一人！！(蒼尚、キミは一人じゃない！！)」)，他還向蒼尚解釋即使自己是妖怪，也能得到可靠的朋友，而且只要堅持著信念的話，就能夠將妖怪一面控制。得到楊戩的鼓勵後，蒼尚終於能尋回自我。王天君看見奸計不能得逞，心裡感到十分氣憤。蒼尚亦因此事而憎恨王天君，並誓要打敗他。

王天君VS楊戩、蒼尚、黃天化



王天君的能力將會再比董天君他們更高，擅長使用水屬性攻擊的他，對於其他屬性的防禦也非常高，因此以楊戩同樣也是擅用水屬性來說，在防禦王天君的攻擊將會有點優勢。而在戰鬥完畢後，他們將會取得寶貝「拌黃珠」。



將王天君打敗後，王天君也只是覺得這是妖怪仙人力量，他叫楊戩快點返回自己應該存在的世界內，說罷就封神了。其後，蒼尚很多謝楊戩稱他為朋友，才能使他從迷惘中清醒起來。不過現在不是說這些事情的時候，他們最緊要的還是要與太公望他們會合，並救出龍吉公主；於是他們就從脫出島離開了。

B組行動路線： *王天君之島→脫出島*

合流

楊戩他們終於也能平安無事地與太公望再次會合，由於太公望很擔心跟著要到的地方是首腦的所在地，所以在出發之前吩咐各位隨時作出戰鬥準備，之後就向通天教主之島進發了。

通天教主得知太公望他們來了，亦即表示這次的行動失敗，所以就依照承諾將龍吉公主放走，他帶太公望他們離開金鰲島，並將金鰲島撤走。在與通天教主道別時，他很希望楊戩能留下與他重建金鰲島，可是楊戩卻以不能與朋友分開為理由而拒絕了父親的好意，但最後楊戩告訴其父他永遠也是崑崙道士……亦是妖怪，之後就離開了。

離開金鰲島路線：

等候之島(控えの島)→通天教主之島





最終章 仙界大戰

西岐

將金鰲島的總攻擊作出徹底的粉碎後，太公望他們就立刻前往西岐了。可是在這時候，西岐卻發生了異變。正當姬昌打算起來與太公望聯手消滅妲己的時候，妲己的行動卻比他還要快；其實她早已看通姬昌有滅殷的意思，於是她來到姬昌處把他捉





住！於是西岐的豐邑城就落在妲己手上，她將西伯候．姬昌成為人質，並等待著太公望的來臨。「封神計劃」將直入高潮了……

申公豹被太公望打敗後感到心服口服，他對於太公望的實力不容置異。在封神之前，他很多謝太公望能成為其敵人，讓他能感受到有趣的人生。說罷就與黑點虎一同封神到封神台了。



聞仲之戰

太公望他們從汜水關趕往西岐，他們在城的後門(砦の裏門)才得知妲己奪了西岐，並將脅持著姬昌。就在他們商量行動之際，聞仲突然出現，他是為了殷的安危而前來阻止太公望的，可是太公望就向他解釋因為妲己的關係，而令人民對殷失去信心，他們也只是要將妲己消滅，並令人間界變回一個和平的地方，並沒有視聞仲為敵對。不過對於聞仲來說，殷才是他最重要的東西，所以他就夠為殷而不顧一切，他曾經為殷而令致崑崙與金鰲互戰，從而令雙方俱敗，可惜最後卻事敗。太公望他們不滿聞仲的想法，並認為這樣只會令人民更痛苦，由於無人能改變聞仲的想法，所以唯有以決戰來解決誰是誰非。



聞仲VS太公望、黃飛虎、蒼尚



由於聞仲最擅長使用地屬性，而且能力又非常強勁，所以在沒有屬性的黃飛虎若受到聞仲攻擊的話，也會被扣去接近三千的生命，幸好黃飛虎的生命不少，所以即使被扣去也不會有很大影響。雖然聞仲是比較難應付的人，但只要集中利用太公望和蒼尚來攻擊，黃飛虎則用作隨時回復生命，要戰勝也不難的。當完成戰鬥後，他將能取得寶貝「開天珠」。

聞仲在戰敗後，還未知道自己的想法是錯誤，他還是不願意就此輕易地將殷交給太公望；不過，由於他已經被扣至片體鱗傷，他只有遺憾不能令殷和平，於是他就含恨地與其靈獸黑麒麟封神了。雖然聞仲之死對於視為重要朋友的黃飛虎來說是非常悲痛，但現在他們首要的任務是要到豐邑城救出姬昌，所以他還是放低悲傷繼續前進。



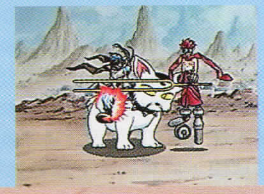
申公豹之戰



太公望他們繼續前往到西岐之丘，遇見一直視太公望為敵人的申公豹，經常也給予他們情報的他，見太公望竟能打敗十天君和聞仲，覺得他已能成為其對手，並很期待將太公望打倒。就是這樣，戰鬥亦隨即展開。

申公豹VS太公望、哪吒、楊戩

申公豹的能力偏高，除了其主要使用之攻擊風屬性是特別強勁外，其他屬性也平均地高；再加上他本身的攻擊力很高的關係，所以這場亦是一場很難應付的戰鬥。在戰鬥完結後，太公望他們將能取得寶貝「索如珠」。



豐邑城
妲己之戰（一）





連申公豹這強勁的敵人也被打敗後，他們就要面對真正的最後敵人——妲己了。他們又再沿著小路到達豐邑，他們在廣場上遇見十二仙，於是太公望便打算由十二仙救出姬昌，而他們則前往對付妲己。於是在城內整理好一切後，就馬上前往豐邑城前準備最後一戰。

進入城後，太公望見到普賢真人也在那裡，他發現普賢真人想獨自一人去應付妲己，所以立刻加以阻止。但其實普賢真人也知道太公望也有獨自一人去對付妲己的意思，因此最後還是決定一起前進，打算以雙劍合璧將妲己消滅；而此時，妲己與其兩位妹妹——王貴人和胡喜媚出現！太公望見到妲己脅持著姬昌、伯邑考和南宮适作為人質，就很想知道為何她會利用人質叫他們來、她想得到的究極力量是什麼和沉睡於西岐的東西是什麼。於是妲己就將實話告知太公望，原來在太古以前，於豐邑城地底是沉睡著來自宇宙的偉大力量，而這力量就叫「女禍」。妲己就是將這力量解封並擁有了它，但是這力量還未完全醒覺，所以就利用元始天尊為「封神計劃」所造出來的「封神台」，將仙道的魂魄封印在內，並形成強大的能力，這樣就可以將未醒覺的力量完全解封。所以即使是協助她的申公豹和聞仲被封神，妲己也不會救他們。







太公望聽後感到非常有趣，並要求成為妲己的手下與她一同滅殷！妲己聽後亦覺得很滿意，並決定讓太公望加入，可是卻要以殺普賢真人為加入條件，讓她看看其誠意。可是這時普賢真人亦向妲己說他也想加入，還即時向太公望作出攻擊為表誠意，於是妲己就讓普賢真人加入。就在妲己不為意的時候，站在身旁的賢真人便向她使出最強勁威力的「大極符印」打

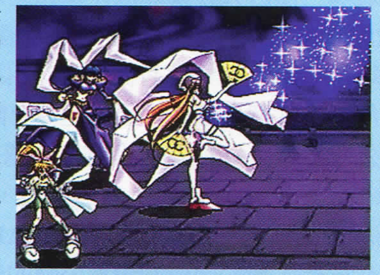




算與妲己同歸於盡！

不過由於妲己的力量實在太強勁，所以到最後普賢真人還是枉死了，妲己還在恥笑他死得不明不白。一直視普賢真人為最要好朋友的太公望，看見這種無助的情況感到無奈和憤怒，於是就決定誓要將她打倒，與此同時，楊戩他們已經來到，而十二仙亦將人質救出，於是最終決戰立刻展開！

王貴人、妲己、胡喜媚VS太公望、黃飛虎、蒼尚



妲己是所有敵人之中最強的一位，所以雖然屬性的能力很平均，但也不代表她的能力很低，反而是每種能力的防禦力也很強哩！妲己以火屬性和體屬性最為強勁，而王貴人亦擅於使用風屬性；胡喜媚則擅於使用體屬性，她將能變成其他妖怪仙人作出攻擊。至於太公望他們，要注意在這場戰鬥中，安裝於所有同伴身上的寶貝將會拆除，所以玩者將會重新為他們安裝，各位可依照各人的屬性而裝備適合的寶貝。

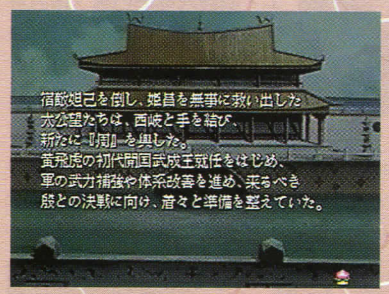


成功打敗了妲己三姐妹，可是只有王貴人和胡喜媚被封神，實力強勁的妲己當然是不會那麼容易被消滅，於是她召喚出女媧獲得無限的力量，她變成半妖態，並再次與太公望戰鬥了！

半妖態妲己VS太公望、哪吒、楊戩



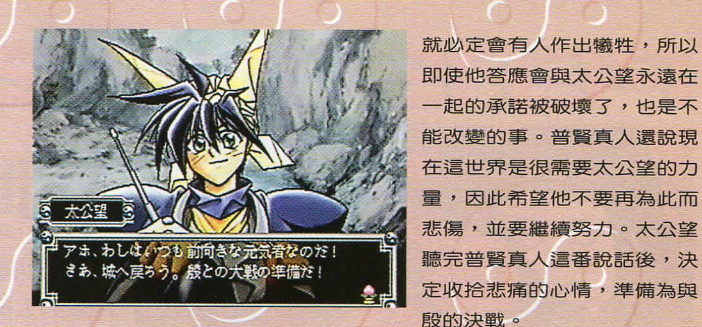
這次真的是最後一戰了，妲己的能力又再次提昇，同樣她也是主要作出火及體屬性的攻擊；除了屬性能力提昇到基本上即使受到屬性攻擊也沒有太大影響外，其攻擊力亦大增了很多。因此在戰鬥中出現同伴戰敗的機會也很大，所以要不時留意同伴的生命，以隨時作出補充。要注意妲己和楊戩會在戰鬥期間變成半妖態作出攻擊，但楊戩變成半妖態的情況並不一定會發生的。



妲己太低估太公望的實力了，所以她最終也被戰敗，而她留在「封神之書」的名字亦消去了。仙界之間的大戰終於也完結，現在他們要應付的，就是為了人民未來的戰爭。將妲己消滅後幾天，太公望他們就聯同姬昌於西岐建立了「周朝」，其中黃飛虎就成為了初代開國武成王，他不斷改善軍力，以準備與殷決戰。



至於太公望，他就有如以前般到溪邊釣魚；正當他懷恤著普賢真人之際，普賢真人真的在他面前出現！他見太公望為了埋怨自己為了他而去世，就安慰他為了完成「封神計劃」，就必定會有人作出犧牲，所以即使他答應會與太公望永遠在一起的承諾被破壞了，也是不能改變的事。普賢真人還說現在這世界是很需要太公望的力量，因此希望他不要再為此而悲傷，並要繼續努力。太公望聽完普賢真人這番說話後，決定收拾悲痛的心情，準備為與殷的決戰。



而稱為「清源妙道真君」的楊戩，雖然生於金鰲島，是與元始天尊第一弟子王奕交換而來的道士，可是在仙界大戰完畢後，他仍然是崑崙山的道士，而他現在更成為周的參謀，為人民的幸福而努力。



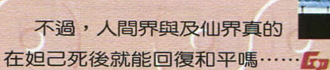
一直以戰鬥為人生的寶貝人間哪吒，他得到太乙真人的悉心修理後，就前往到周軍了。在這次仙界大戰中，他永遠也不會忘記與自己一樣也是寶貝人間，但意識和行動也被人限制住的馬元。他將會為最親愛的人而努力。



為訓練軍隊而努力的黃飛虎，然而愛妻而死去，但他仍然擁有一班愛護他的兒子，令他充滿了鬥志。但隨著距離與殷決戰的日子不遠，黃飛虎就日漸想念其好朋友聞仲。就在這時候，聞仲就出現在其眼前，他說他一直以來也堅持著要保護殷，並不想殷滅，但他再想深一層，才發現自己想保護的不是殷，而是有黃飛虎的殷！所以他很希望黃飛虎不要再為他的事而影響戰鬥心情，並要黃飛虎向著自己所相信的決定而前進。

經過一個月後，終於也來到與殷決戰的日子，雖說殷的士氣已大降，可是由於在聞仲死後，殷還留下很多金鰲島的仙人，所以戰鬥仍需加陪小心。就是這樣，只關乎人民和平的殷周大戰隨即展開。





不過，人間界與及仙界真的在妲己死後就能回復和平嗎……GP

完

PERSONA 2罰

TEXT BY JOKER SAKURA KI

PS

生產商：	ALUTS
售價：	6800日圓/限定版DELUX PACK 9800日圓
容量：	CD-ROM X 2
記憶：	3 BLOCK
發售日：	發售中
RPG/對應 DUAL SHOCK	



「新世塾」的陰謀

上回提要：自從周防達哉記起了所有事情之後，便一直和JOKER有關的人周旋著。由於天野舞耶很在意和達哉的奇妙關係，便連同好友麗、達哉的哥哥克哉，還有神秘的協力者PAOFU，四人一起調查「JOKER獵奇殺人事件」，希望有機會再次與達哉見面。在調查的過程中，他們了解到事件與現任外相須藤龍藏有關，而且當中還牽涉到傳媒、警方和外國黑幫MAFIA等，令到事件越來越複雜。當舞耶她們把變成JOKER的法子從MAFIA手上救回來後，在VALVET ROOM克哉接到了一個神秘的電話，是一位自稱SNEAK的人，說有一些機密的情報告訴克哉他們，還約他們到青葉公園的休憩所見面。舞耶他們在沒有任何線索的情況下，只好冒險去和那位神秘人會面。

SUB STAGE~春日山高校~

在平坂區的春日山高校，有「渣滓學校」(カス校)的別稱。玩者到了這可以自由進入這所學校之內，不過這裡並沒有特別的EVENT發生，只是在天台和B1才會有學生出現。玩者可以在這裡儲金錢和經驗值等，但要留意由B1到4F的地方，出現惡魔的LEVEL很低，對話成功後所給的塔羅牌數量很少，打倒它們得到的金錢與LEVEL也不多。如果玩者要遇到更高更強的惡魔，玩者可以到B1特別入口的防空洞。內裏有很大的版畫和LEVEL較強的惡魔，但在防空洞內是沒有自動繪畫地圖系統，因此玩者要小心迷路。

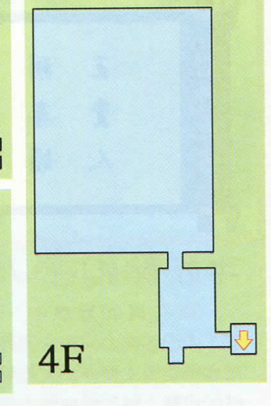


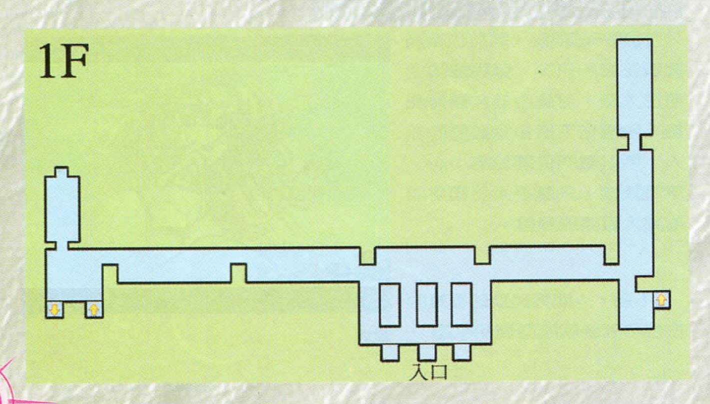
春日山高校 B1

往防空洞

2F

3F





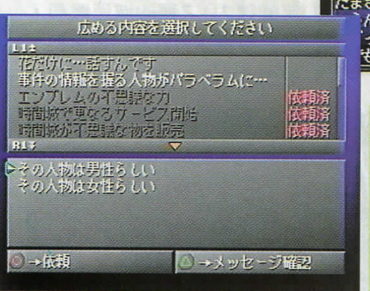
第七章~新世塾~

克哉收到神秘電話之後，便和舞耶等人去了青葉公園的休憩所。約定時間到了後，一位身穿大褸的男子走進休憩所，坐在達哉背後的長凳之上。他對克哉他們說，由於現在沒有時間，因此不能以真面目見他們。正如舞耶她們所知，警方和MAFIA也是由須藤龍藏背後的神秘組織所控制。但除此之外，還有傳媒和很多舉足輕重的企業等，也和這個稱為「新世塾」的神秘組織有關。克哉問他新世塾和須藤到底有何企圖，可是SNEAK不知從何說起。克哉要返回警署找署長和島津，卻被SNEAK阻止。還說如果他們衝動的話，只會步克哉父親的後塵。克哉驚訝他為何會知道他父親的事時，SNEAK解釋新世塾現在仍輕視他們，他們要掌握須藤的犯罪証據才可以行動。另外除了克哉他們調查須藤之外，還有人在調查新世塾。SNEAK叫克哉盡快和他們合作，他把對方的兩張相片留下便匆匆離開。





PAOFU看過兩張盜攝的相片後，便懷疑SNAEK的可信程度。不過克哉的直覺告訴他，這人好像在償還自己的罪行。由於只有兩張相片，舞耶等人不知什樣聯絡對方，於是麗便



提議到青葉區的葛葉偵探事務所，利用傳言把他們找出來。

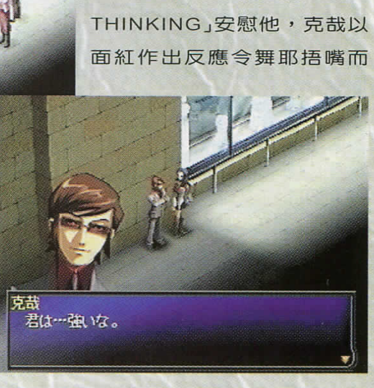
眾人到了葛葉偵探事務所，由於他們不知到怎樣散播傳言，才可以把那一男一女找出來。麗這時提議把「掌握事件情報的男或女，會在PARABELLUM酒吧出現」的傳言散佈出去，因為他們看過相片，所以便可以認出他們。PAOFU說這樣會把很多傳媒引來，可是在沒有辦法之下，舞耶他們唯有一試，但PAOFU卻有不祥的預感。遊戲這裡出現了很大的分支，在選擇把麗提議的傳言散播開去時，需要選擇男或女的。如果玩者選擇了男的話，南条圭便會成為同伴，如果玩者選擇女的話，桐島英理子便會成為同伴。兩個分支的版圖和故事也有少許分別，玩者要好好考慮後才選擇用誰。

第八章~新的協力者~



舞耶拜託了轟社長把傳言散播出去之後，一行人便趕去目的地PARABELLUM，等待那位目標人物出現。由於這傳言會引來很多傳媒的關係，因此舞耶等人便會兵分兩路，麗和PAOFU在酒吧內阻礙傳媒，舞耶和克哉會在酒吧對面的行人路等他（她）出現。PARABELLUM內果然有很多傳媒的出現，當中還包括舞耶的上司水野總編輯。PAOFU似乎不滿要他負責的工作，說應該由克哉扮演那目標男女。麗一邊喝酒一邊和PAOFU說一些內心的話題，可是PAOFU奇怪她為何和他說這些話。舞耶和克哉在行人路吹著寒風，克哉問她覺不覺冷。克哉始終懷疑今次的計劃會否成功，目標人物會否出現？來了又如何應付等不安的問題圍繞著他。舞耶叫他不要多想，以她的口頭禪「LET'S POSITIVE THINKING」安慰他，克哉以面紅作出反應令舞耶捂嘴而





笑，尷尬的克哉問她有什麼可笑。由於克哉覺得自己經常也背負很多重擔，因此便想多了。舞耶覺得只要是自己選擇的決定，便不會覺得是一種負擔，克哉稱讚她很堅強。

就在兩人對話的時候，目標人物已經出現在PARABELLUM門口。舞耶二人立即走到他（她）面前，並且告訴他（她）有關的事情。這時PARABELLUM內的水野總編輯，看到在門外舞耶的行動，便推斷那人便是目標人物。

PAOFU看見事情敗露了，便和麗一起做戲吸引傳媒的注意。麗不知是否喝醉了，還是在意PAOFU所說的台詞，竟然真的毆打PAOFU，把他迫到酒吧門前。因為PAOFU阻礙了水野總編輯出外找目標人物，所以水野總編輯便與麗一起毆打PAOFU，難道這便是PAOFU的不詳預感。



鏡頭轉到了裝修華麗的地方，這裡正是鳴海區高級酒店PLEIADES HOUSE的房間。在場除了舞耶和克哉之外，SNEAK留下相片中的二人同時也在房間出現。一位像是管家的人吩咐下人開門給麗和PAOFU，克哉便叫他們兩人坐下，但是二人看來仍為酒吧的事情生氣。經過克哉的介紹後，知道相片中的男子叫南条圭，是大企業南田集團的太子。女的叫做桐島英理子，她是現任的大學生，同時亦是模特兒界的新寵兒，很多人稱她為ELLIE。他們是聖艾露美學



園的同學，而且兩人也懂得使用PERSONA。克哉問圭為何要調查新世塾，圭反問他們有沒有聽過「神田久鷹」的人，PAOFU說只知道他是須藤龍藏的秘書。圭懷疑這人的真正身份是「神取鷹久」(《女神異聞錄》中的大奸角)。克哉問是否引發御影町事件的SEBEKU(セベク)公司的支社長，他應該在那次事件中失蹤了。圭補充說神取在三年前企圖毀滅世界，應該早已被他們打倒。PAOFU好奇地問二人，是否為了神取的影子而調查新世塾？圭當然很在意神取的生或死，不過英理子卻只是為了調查流行的「望龍占卜」，偶然之下才會遇上圭。圭和英理子在聽過舞耶他們的說話後，推斷新世塾現在很需要JOKER的力量，圭調查到他們把一些曾經召喚過JOKER的人擄走，並且把那些人關進這酒店附近的「理學研究所」。英理子補充新世塾是利用占卜的手段，把JOKER的傳言廣泛地散播開去，而散播的人應該是望龍千鶴，她利用流行的望龍占卜術吸引群眾的注意。





圭在這時提議兵分兩路進行調查，他負責理學研究所的秘密，英理子負責到珠閒留TV調查望龍千鶴。這時如果玩者先前選擇了圭的話，舞耶四人便會和圭一起去調查理學研究所。相反如果選擇英理子的話，舞耶四人便會和英理子一起去珠閒留TV找望龍千鶴。決定了行動之後，一位好像圭的管家走到舞耶面前，這位叫松岡的男人以不客氣的說話，表明立場不希望圭進行調查，並且說明舞耶她們的行動和南田集團無關。聽罷這人的說話後，舞耶並沒有理會他，而且還馬上展開調查行動。

第九章(南田圭篇)~JOKER的人體實驗~



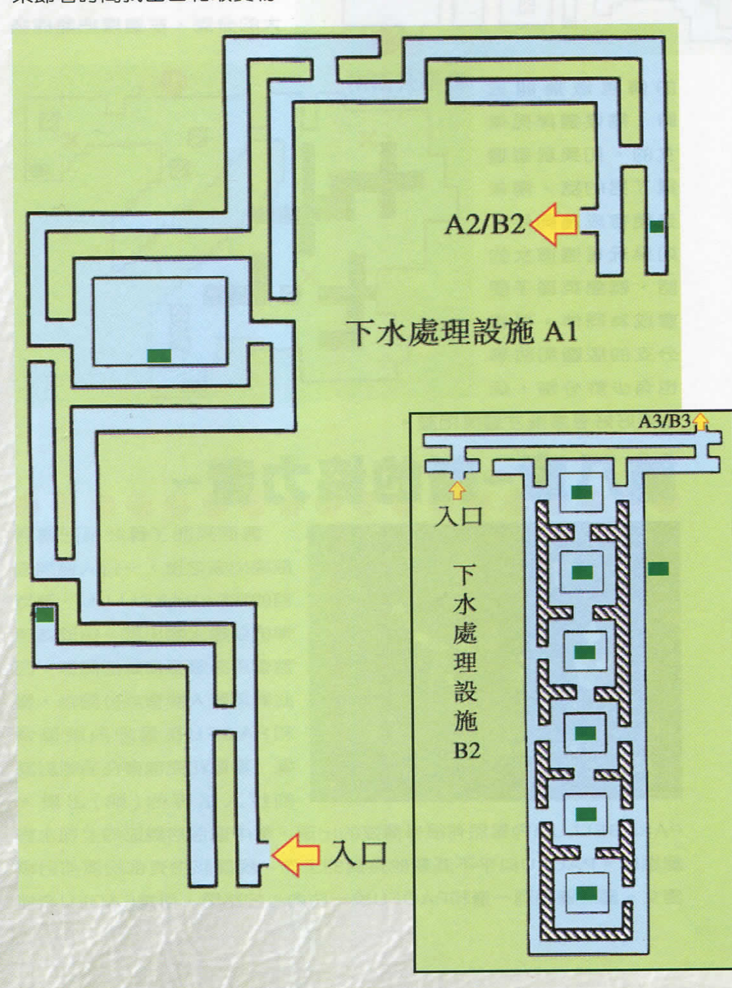
離開酒店後的舞耶等人，來到理學研究所。不過由於守衛森嚴的關係，眾人無法進入研究所之內。圭建議眾人經由附近的「下水處理設施」進入，那裡除了可以通到研究所的地下停車場之外，設施中的守衛也比較薄弱。當舞耶等人進入下水處理設施之後，圭向眾人解釋這裡的保安系統。設施之內會分成A和B兩條通道，各通道由三個部份組成。因為保安的理由，所以各部份也會設計成迷宮一樣，並且每隔一定時間，便會排出大量的水來防止入侵者。因此每進入了各部份之後，必定要在10分鐘內找到出口，而且不能走回之前的入口。由於這兩條通道的門，也是由這裡的第一和第二制御室控制，因此需要留下兩個人在制御操作開關。克哉問圭為何會這麼清楚這裡的保安系統，圭很慚愧地說這裡的一切資金，全部也是由他家族財團對須藤龍藏的政治獻金，但是並不知道他的用途。PAOFU問他這樣做對他有沒有問題，圭說只是按自己相信的路走，PAOFU也不禁稱讚他。

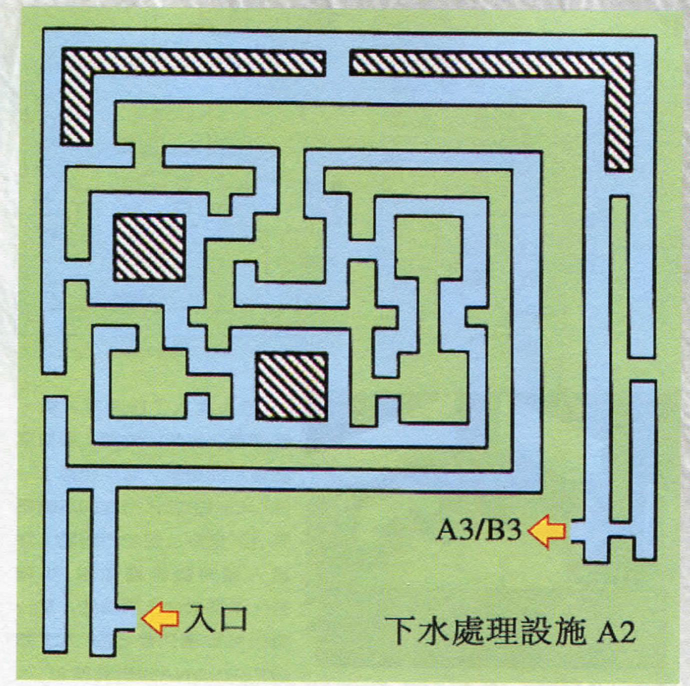


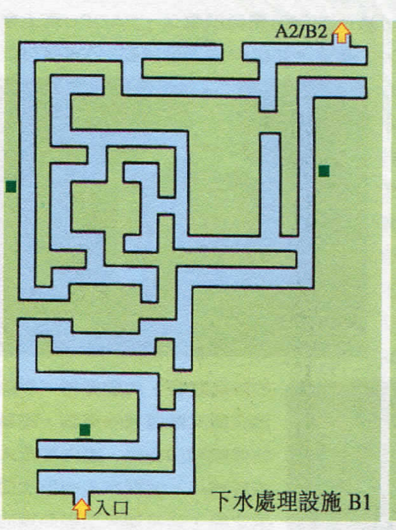


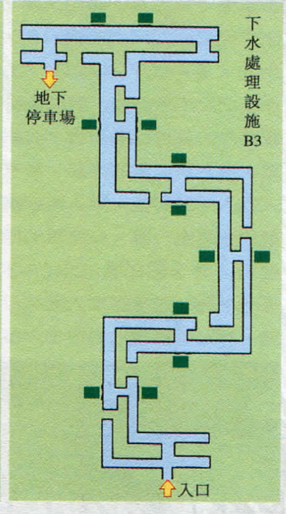
就在眾人要決定誰留下來的時候，他們背後傳來「交給我們」的聲音。原來聲音的主人是神取鷹久的同母異父兄弟，有「裸身番長」(番長的中文意思是指國中和高中不良少年的老大)之稱的城戶玲司，他的身後還有好友村園麻希。他們與圭和英理子也是聖艾露美學園的同學，也同樣擁有使用PERSONA的能力，這次是受到英理子的拜託前來協助圭。圭把電子鎖交給了二人，麻希負責第一制御室的A門，玲司負責第二制御室的B門。最後圭把對講機交給舞耶，要開A或B門只要和制御室的二人聯絡便可。由於B通道上的道具比A通道多，再加上B2的路線較短，因此筆者在這裡建議玩者選擇B通道進入理學研究所的地下停車場。另外由於進入每個部份之後便不可以回頭，因此玩者在進入每部份之前最好SAVE一次，這可以避免選擇錯誤而從新開始。當進入每部份之後，便要在10分鐘內找到出口，因此無謂的戰鬥和交談也要應可免則免，盡量利用逃走來節省時間找出口和取寶物。

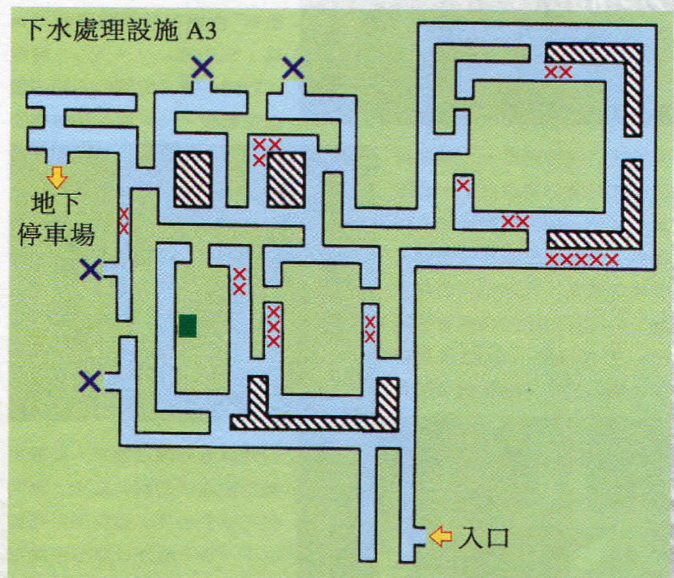














舞耶眾人成功通過下水處理設施，到達理學研究所的地下停車場。在他們的觀察之下，發現這裡的守衛並不算森嚴，只有一個守衛在入口守著。克哉看到守衛帶著機關槍而感到驚訝，圭解釋這並不是他們財團僱用的人，是須藤龍藏的手下。為了不能驚動其他守衛，要不動聲息收拾他，於是麗便自告奮勇要色誘那守衛，並且坐言起行走了出去。正當眾人想阻止魯莽的她時，PAOFU第一時間衝了出去，利用純熟的彈指武器把那守衛打暈，跟著向麗揶揄一番。克哉叫她把色誘之計留待下次使用，原本已經生氣的她變得更怒氣沖沖。最後在舞耶的催促下，只好跟著眾人進入理學研究所之內。





當眾人經過警備管理室的門前，聽到房內傳來一些吵鬧聲音，於是眾人便偷聽發生什麼事。房內有兩名守衛捉到一位染了頭髮的高中生，如果有玩前作的玩者一定會認得這位高中生，他便是「罪」的一位同伴，是渣滓學校的「番長」三科榮吉（是筆者在「罪」中最喜歡的角色）。因為他懷疑自己的朋友杉本，被人捉到這所研究所作人體實驗，所以他便來這裡找人，結果因迷路而被人捉了。兩位守衛正想要把榮吉交給研究員時，圭和眾人便出手相助。把這兩個如嘍囉般的守衛收拾後，舞耶等人相信榮吉的朋友杉本，因為曾經召喚過JOKER，所以才會被人捉到這研究所之內。克哉叫他首先回去，把他朋友杉本的事交給他們，不過榮吉卻希望舞耶可以帶他一起調查，可是克哉等人並不讚成。這時剛剛脫離青少年階段不久的圭，很明白榮吉現在的心情，並不是說回去便可以回去的，因此便提議帶他一起調查。不過要榮吉答應不能防礙他們，在途中說回去便要回去，榮吉答應之後眾人再繼續進入研究所內部。

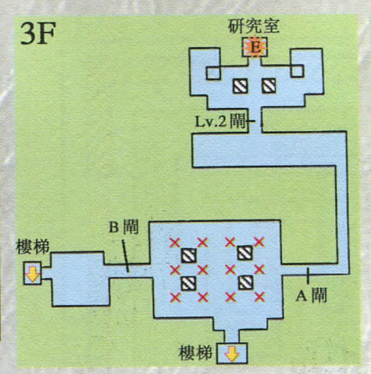


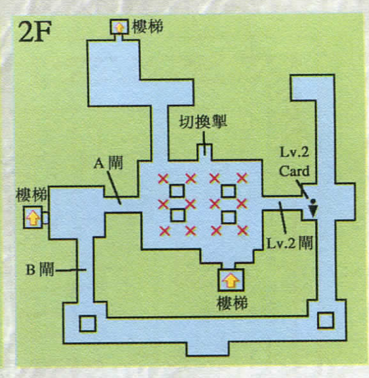


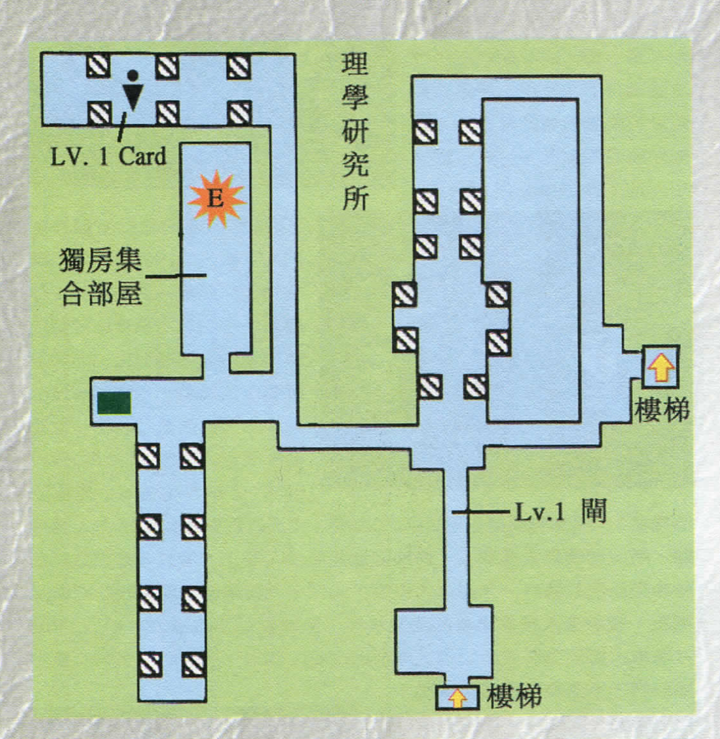
舞耶他們走了不久，便找到了集合人體實驗受害者的地方「獨房集合部屋」。眾人發現有位被JOKER魔化了的受害者，其餘的人即使還未被魔化，但精神顯得痴痴呆呆。榮吉一邊叫著杉本的名字，一邊每間房也搜索他的蹤影，可是並未發現杉本本人。這時圭便拜託榮吉，叫他把所有受害者帶到地下停車場的貨車之上。克哉問圭打算如何，圭要把這些受害者送到自己的醫院進行治療。榮吉答應了圭後，便把杉本的事拜託舞耶他們，眾人便繼續在研究所進行調查。在這間理學研究所的通道上，總共會有四種不同的閘門出現，分別是A閘、B閘、LV1閘和LV2閘。A閘和B閘只要利用一些切換掣來控制，LV1閘

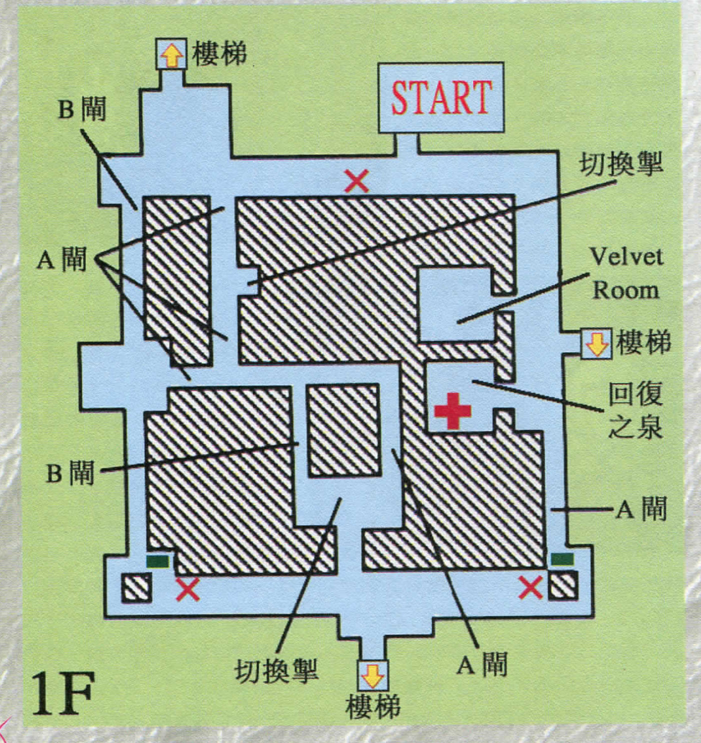
和LV2閘必定要取得保安咭才可以通過。雖然看來很複雜，不過由於有多個切換掣在版圖之內，因此玩者很簡單便可以順利通過。在B1的左上方，會有一位研究人員出現，因為他已經很厭惡自己進行的人體實驗，聽到圭等人正在調查有關事情，於是給了LV1 SECURITY CARD給舞耶。在2F的右下角，有一位研究員也因同樣理由而協助眾人，把LV2 SECURITY CARD交給舞耶，這樣眾人便可以順利進入3F的研究室。













眾人進入了研究室之後，便調查研究所的電腦。根據電腦顯示的資料，當中包括了一些「JOKER和人分離的基礎研究」和「控制二足步行驅動，移植人體脊髓神經報告」等報告。不過最令圭驚訝的，是一個以神取鷹久署名的「人工開發PERSONA的研究報告」，原來圭一直追查的神田久鷹，真正的身份是神取鷹久。PAOFU馬上拿出手提電腦把所有的資料COPY過來，並且對眾人說只要3分鐘便可以完成。當PAOFU的COPY工作快要完成的時候，麗部被研究室內的某東西吸引著，並叫眾人進入研究室的內部。當眾人進入那房間後，眾人也被眼前的景象嚇一跳。在漆黑的房間內，有一部印著JOKER字樣的機器，並且在眾人面前打開。神秘的機器內有很多大型



的玻璃試管，內裏載著一些像是液體又像魔鬼的東西，閃著好像眼和口的光，還向著眾人張牙舞爪。就在眾人也目定口呆之際，背後傳來圭很熟識的聲音「你還在幹著間碟的行為嗎，南田君・・・？」。當眾人回頭一看，房間內四面的燈也開著後，一大班手持機槍的士兵衝入來包圍眾人。神耶鷹久站在高層的通道之上，身邊還有兩名士兵用槍脅持著三科榮吉。圭看著應該在三年前死掉神取鷹久，問他為何仍在人世。神取告訴他因為言靈的關係，因為那班人對他很有興趣，所以便利用傳言變成事實





的特質令他復活過來。神取要脅圭把盜取的資料交出，否則便把榮吉殺死。圭在無計可施之下，叫PAOFU交出手提電腦。PAOFU只可聳聳肩表現不滿後，把手提電腦交出。可是卑鄙的神取鷹久奸笑著，還

說圭仍像小孩一樣幼稚，於是準備開槍把榮吉殺死，但圭只有在傍喊叫停手。就在這千鈞一髮的時候，旁邊的門忽然打開，擋著從神取手槍上射出的子彈，一條飛快的身影迅速救走榮吉，並且瞬間把兩名士兵幹掉。這個人便是達哉，他還叫舞耶等人逃走。在這種極惡劣的情況下，眾人唯有趁這混亂機會，與在場的士兵一邊駁火一邊逃去。神取並沒有去追舞耶他們，只是對眼前被組織稱為「特異點」的少年感到興趣。達哉叫神取告訴「那傢伙」，他會守護舞耶姐和大家的，跟著便發動PERSONA和神取一戰。



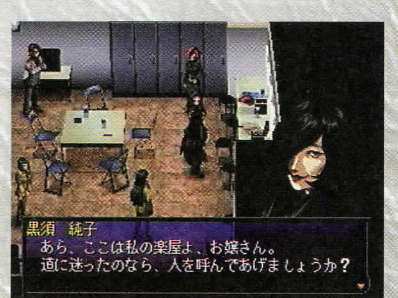
鏡頭轉到地下停車場，榮吉已經把所有受害者帶到貨車之上，舞耶和圭等人也逃了出來。榮吉見狀便叫他們上車逃走，可是眾人卻等待追兵前來。前來的追兵是一隻被魔化後的怪物，雖然它的叫聲很難聽，可是仍然叫了榮吉這名字。榮吉知道這隻怪物便是他要找的朋友杉本，不過圭卻對榮吉說：「原諒我，少年！」，榮吉呼叫停止之後便進入戰鬥。這一仗的魔化杉本比較之前JOKER BOSS弱很多，除了要注意它的物理攻擊外，其餘的攻擊也不算得可怕。只要降魔(裝備)一些物理防禦能力高的PERSONA後，就連它身邊的兩名RED BERET(レッドベレー)的物理攻擊也可防禦。眾人把魔化杉本打倒後，榮吉激動地指責圭和神取沒有分別，同樣會把人殺害。麗便叫榮吉看清楚杉本，他只是倒下並沒有死去，圭只是打暈了它。榮吉見狀便馬上改變態度，除了稱讚圭的為人外，還要當圭的細佬。這時麗氣憤這次行動沒有收穫，PAOFU便在懷裡拿出一件東西，原來他早已把手提電腦的硬碟取了出來，研究所的資料仍然在他手上。在有更多追兵來到之前，眾人駕駛那貨櫃車離開研究所。當眾人回到PLEIADES HOUSE酒店之時，出現了更嚇人的一幕。



第九章(桐島英理子篇)~千鶴的奇門遁甲~



離開了PLEIADES HOUSE酒店之後，圭和英理子兵分兩路行動，與舞耶一行人去到青葉區的「珠間留TV」。當英理子等人進入電視台之後，正在等待英理子的是她一些舊同學。那男演員名叫上杉秀彥，統稱BROWN，還有前來與BROWN進行攝影工作的雪乃黛，他們同樣是在聖艾露美學園的同學，而舞耶的同事藤井也被派來進行攝影工作。英理子他們從BROWN那裡得知，望龍千鶴正在化妝間(樂屋)之內，而且有很多節目和雜誌也同時談及她的望龍占卜術，看來是新世塾有意這樣安排傳媒的。克哉正在問及千鶴是否被新世塾利用時，麗發現有隻黑貓一直在旁看著他們。BROWN認得牠是千鶴的寵物，黑貓叫了一聲後便離開，PAOFU叫眾人不要理會，趕緊找千鶴要緊。筆者在此建議

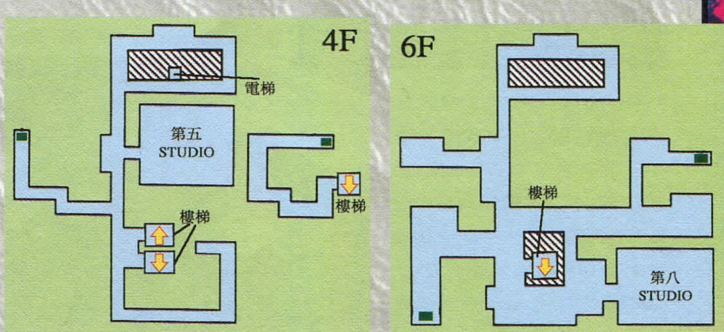


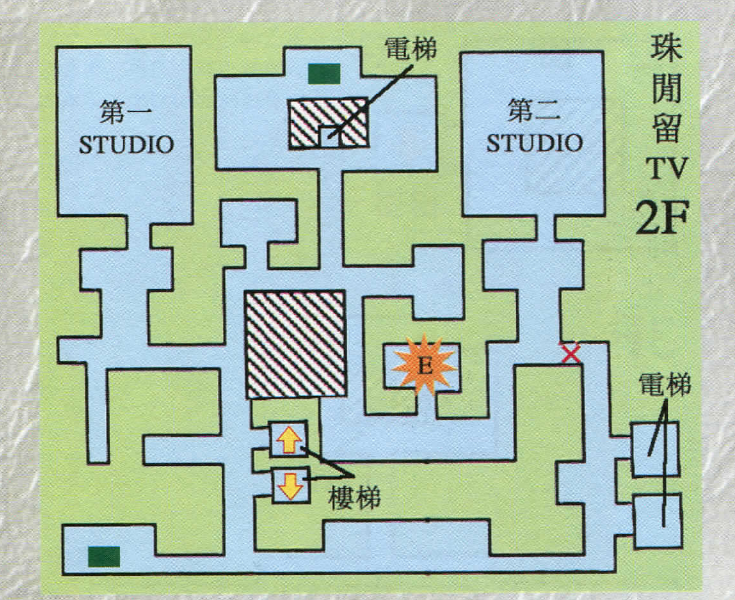
1F
樓梯

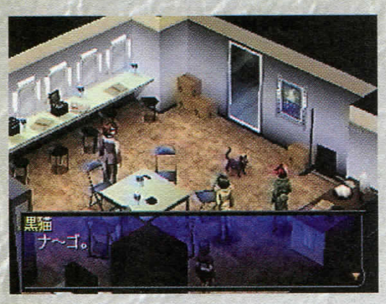
玩者在進入電視台之前，一定要去購備足夠的道具，因為之後有很長時間也不能走出電視台。

3F
電梯
樓梯
回復之泉
樓梯
Velevet Room
E
第三 STUDIO
第四 STUDIO

第六 STUDIO
第七 STUDIO
樓梯
樓梯
5F







英理子她們在2F的樂屋1之中，看見現今的人氣偶像組合MUSES，主音的莉莎(リサ)看來很煩惱的樣子，麗卻叫舞耶上前取簽名。在樂屋2之內看到著名女演員黑須純子，麗同樣嚷著要向她取簽名。當眾人進入樂屋3的時候，看到剛才在大堂出現過千鶴的黑貓。找不到千鶴的英理子等人，正要離開樂屋之際，黑貓喵了一聲，四周的環境便起了變化。除了舞耶等人之外，所有的物件和地方也變成黑白，那隻神秘的黑貓卻穿牆走出樂屋。對於擁有豐富玄學知識的英理子，一眼便看出已經中了千鶴的奇門遁甲之術。麗問英理子什麼是奇門遁甲，英理子解釋這是一種風水幻術，剛才的黑貓便是千鶴的式鬼，牠把世界的影子空間反轉過來。要通過指定的八扇門才可以離開這裡，每一扇門也會貼著寫上1至8的風水數目字。當舞耶她們正在擔心之際，英理子卻表現得很興奮，還說是第一次有奇門遁甲的經驗。





眾人根據英理子的解釋，找到貼上第一道符的「第一STUDIO」。進入之後果然見到千鶴的黑貓。黑貓顯得有點意外，英理子逞強地向牠說不會怕千鶴的奇門遁甲之術，式鬼卻說她們稍後便會清楚奇門遁甲的可怕之處。通過了第一STUDIO後，英理子她們在「第二STUDIO」看到第二道符，可是這次卻不能成功通過。英理子為了要搞清楚自己有沒有弄錯數字，於是決定去找BROWN相談。她們在3F的樂屋4找到BROWN。正在照鏡打扮的BROWN，從鏡中看到英理子後嚇了一跳，但經過英理子的解釋後平復下來。照BROWN的推斷來看，英理子等人正處於好像鏡裏的影子世界，因此所有事物的影像也會左右互相對調。英理子在符上看到的2字，其實是個5字。把事情弄清楚後，眾人便要繼續找出路，BROWN叫她們有問題可以再找他。





按照BROWN的解釋，英理子等人在4F找到貼上第二道符的「第五STUDIO」，結果成功通過那裡，但看不到黑貓的蹤影。接著眾人在「第三STUDIO」中找到第三道符，進入那裡後仍看不能黑貓的蹤影。正當眾人離開之際，背後傳來按快門的聲音和閃光燈的光。當英理子回頭一看，發現一直纏著她的STALKER(注一)桑田真出現了。看到這個肥胖的怪人身上的傷痕，應該曾經被人修理過，可是他又再捲土重來騷擾英理子，還帶同電鋸來向英理子示愛。面對這種女性公敵，麗馬上上前教訓他。要留意這怪人的精神系魔法攻，對英理子最有效。另外他的物理攻擊也會有少許威脅，但在眾人的密集式攻擊下，很快便可以收拾他。

注一：意思是指瘋狂的愛慕者，會經常向目標作出跟蹤和盜攝等行為，更瘋狂的會對目標作出傷害，以表達對目標的一種所謂愛意



收拾STALKER之後便可繼續前進，由於鏡子作用的關係，這次的目的地是貼上第四道符的「第七STUDIO」。進入錄影廠後並沒有發現黑貓的蹤影，忽然克哉大叫英理子小心，並且飛身撲向她，避過了從天而降的照射燈。眾人立即上前看看二人有否受傷，這時之前的STALKER又再次出現。今次的他竟然想殺害英理子，眾人便再合力把它打倒。再次打到STALKER之後，克哉便用手銬把它鎖起，使他不能再次騷擾英理子。這時開始感到害怕的英理子，得到麗的鼓勵後繼續前進。眾人進入貼著第五道符的「第二STUDIO」時也小心翼翼，看不到黑貓和STALKER之後，便向「第六STUDIO」進發。在眾人發現不到STALKER之後，英理子才放心進入。忽然STALKER從佈景板跳出來，把麗和英理子嚇得花容失色。英理子再不能容忍他，罵他一廂情願的好意只會令人感到困惑。豈料STALKER問她真的應為如此，雖然她堅決答是，但他繼續說英理子和他是一樣，對某人也是一廂情願。在旁看得火爆的麗再也耐不住，上前攻擊這個麻煩的STALKER。這次終於把它打得頸骨折斷，PAOFU說他連行也成問題，不過英理子仍在意STALKER說自己和他一樣的話。克哉問舞耶會否覺得奇怪，為何這STALKER每次也比他們快進入STUDIO，莫非好像那隻式鬼所說，這便是奇門遁甲可怕的地方。

經過第七道符的「第四STUDIO」後並沒有異樣，眾人向著最後貼著第八度符的「第八STUDIO」進發。當眾人進入了錄影廠之後，有一位載耳環的少年走出來(如果有玩過《女神異聞錄》的玩者，相信也認得這位主角)，更向英理子問好。英理子問他為何在這裡出現，他是為了確認英理子有沒有守諾言，英理子當然說有並向他走過去。麗覺得這位少年有異樣，PAOFU便喝停英理子，並說這少年的眼神很奇怪。少年問英理子是否不信他，英理子答不是，但這少年卻說她說謊，並且說這次出現在他面前，是為了和她說兩句話，「一廂情願的好感會令人困惑」、「不要和我再有任何關係」。聽到自己喜歡的人向自己說這些話，英理子經不起這個打擊，雙腳發軟跌坐地上。這時克哉向少年的旁邊開槍，聽到喵的一聲後黑貓便出現，少年的幻影也隨即消失。PAOFU問克哉為何會想到，克哉應為所謂咒術和幻術的手法也是很古老，之前的STALKER和剛才的少年也是英理子心底恐懼的投影。黑貓聽到後顯得很憤怒，但黑貓利用那人的樣貌來欺騙人，英理子比牠更加憤怒。黑貓變成好像老鼠的怪物向舞耶等人襲擊，玩者千萬不要向黑貓發動任何的魔法攻擊，牠會全部反射回來。只要向牠施展物理攻擊便可，如果玩者的PERSONA沒有物理攻擊的話，用普通的攻擊指令也可以。不過要留意牠的「電光火石」這招，如果物理防禦力低的話，會被扣很多HP。把黑貓收拾之後，英理子為了自己內心的軟弱，給眾人添麻煩而道歉。麗說明白她的心情，並且以舞耶的口頭禪「LET'S POSITIVE THINKING」安慰她。PAOFU笑說麗在變為JOKER的時候並沒有這麼可愛，引得眾人發笑。最後克哉叫眾人趕快破掉最後的法陣。







鏡頭轉到在第一STUDIO播影中的節目，除了節目主持和望龍千鶴之外，還有黑須純子和MUSES樂隊。主持請千鶴為JOKER的事件進行占卜，她走進像魔法陣的中間，手舞足蹈地搖著銅錢占卜。突然她感到異樣，雙腳一軟跌倒在地上，純子和工作人員上前看她有沒有事。她奇怪地說式鬼被消滅了，跟著和工作人員說只是有點頭暈，可以繼續進行占卜。她占卜的結果是全守護龍也顯示女媧之兆，如果繼續這樣的話，便會有更多人被JOKER附身，因此要在被附身之前把污穢清除。回說舞耶她們從奇門遁甲之中逃出來後，有位電視台的AD叫她們趕快避難，在第一STUDIO中有事發生。英理子叫那位AD冷靜些，清楚地告訴她們發生的事。原來當千鶴占卜之時，說就算沒有召喚過JOKER，也會被JOKER附身。在千鶴這言論一出，黑須純子便變成JOKER了。相信是新世塾為了令更多人變成JOKER而散播的這傳言，克哉叫舞耶等人盡快趕去。



在STUDIO之內，JOKER純子向MUSES的莉莎襲擊，正當危急之際，達哉出現相助，並和JOKER純子對峙，莉莎奇怪他為何會在這裡出現。「你便是久鷹大人所說的特異點嗎，待我幫你引導這班你所關心的小輩吧」千鶴這樣說著，「退下，銀子(ギンコ)」達哉以奇怪的稱呼叫莉莎快逃。就在莉莎迷茫的時候，克哉等人已經趕到現場。千鶴吩咐黑須純子把達哉殺了之後，她便走到舞耶她們面前。麗高呼不會再信她的占卜，千鶴回應說因為有她這樣的人，占卜才會有存在的必要，這樣才可以收集大量的「污穢」。千鶴更指著克哉說：「因為有你這樣的人，我才會被你們輕視和排斥。在世上沒有用的力量！和污穢的血！你們不能容納和你們不同的人，是愚蠢和污穢的罪人。請看看現在的狀況，之後再承認這時好的！人如果不依靠神的啟示，便不能繼續生存下去」。面對千鶴這些的激烈言論，克哉等人以戰鬥來回應她。不要誤會千鶴會很難對付，其實只要一招普通的攻擊已經可以打倒她。問題是她身邊的四個式神。四個式神的屬性也是不同，分別是火、水、風和地變。祂們會反射和自己相同屬性的魔法，玩者應該集中攻擊一個式神，例如使用水魔法攻勢火屬性的式神。盡量不要使用全體的魔法，避免會反射回到自己的身上。







打倒所有式神後，英理子拾起千鶴的假人符，很可惜已經被她逃走了。克哉正想找達哉之時，發現他已經離開。莉莎告訴克哉他帶了黑須純子去VELVET ROOM清除附身的JOKER，她還叫克哉們幫助「情人」達哉，他看來相當煩惱，但莉莎本人也不知為什麼會稱呼達哉為「情人」。克哉安慰擔心的莉莎，他一定會把親弟送回學



校。PAOFU說這裡的事告一段落，趕快回去PLEIADES HOUSE酒店。當眾人回到酒店後，看到了嚇人的一幕。

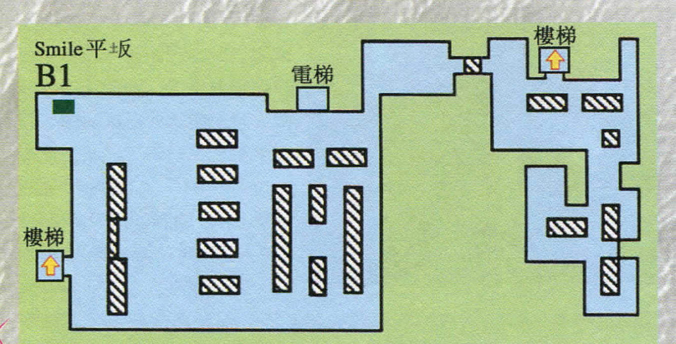


第十章~無原罪的演講~



當眾人回到酒店之內，發現有數名圭的手下躺在血泊之中，麗懷疑是否神秘的SNEAK所為。PAOFU提議眾人到他的工作地方，看看之前大家調查出來的成果。眾人等待著PAOFU把得到的資料分析的時候，看著正在播影新聞的電視。新聞的內容提及連續殺人的事件不斷增加，而且警方無法判定是否同一犯人所為，案件屬於無差別的殺人。舞耶她們看得十分無奈之時，出外調查街上狀況的麗和英理子回來。和英理子所講的相同，千鶴的望龍占卜已經令到街上一片混亂，眾人都盲目地相信她的言論。PAOFU已經把研究所的資料整理好，圭在研究所看到的巨大機器，好像是稱為「JSM」，是一部可以從被JOKER附身的人身上，把JOKER分離出體外的機器。被分離的JOKER會被儲存在他們稱為「KEGARE」的容器之內。英理子補充千鶴曾經說過要大量收集「污穢」（日語中污穢的讀音便是KEGARE），相信便是指這些，但為什麼要收集這種東西，現在還未能清楚確定。克哉還看到一些人的名單，全部也是曾經召喚過JOKER的人，還有110和警方無線電話紀錄等，事情真的和島津他們有關。最後PAOFU給眾人看一個機械人，這便是利用人的神經組織移植的「二足步行戰車」，最驚人的是國家防衛廳有份參與開發工作。克哉把現在的資料整理一下，首先女占卜師把召喚JOKER的人增加，然後黑幫MAFIA把召喚JOKER的人捉回來，再交給神取把JOKER分離然後儲存，其中警察扮演提供情報和隱瞞真相的角色，因此島津經常也阻礙調查進行。這時PAOFU表示現今仍沒有証據顯示和須藤龍藏有關，如果現在把資料公佈的話，只能對那些雜碎人物有影響。這時電視台佈導一個由各界名人舉辦的演講會，內容和JOKER事件有關，說只要把所有人內心的污穢清除，人們便不會被JOKER附身，連續殺人事件也會停止。地點在平田區的SMILE平坂舉行，主持是有名的製作人佐佐本銀次，協力的是望龍千鶴，於是眾人立即趕去演講會。



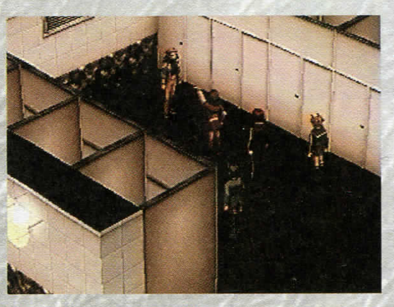


1F
樓梯
電梯
樓梯
入口
START

2F
電梯
樓梯
樓梯

3F
回復之泉
樓梯
樓梯

演講會場
電梯
樓梯
4F
女廁



眾人到了SMILE平坂之後，雖然版圖很大，可是所得到寶物相當之少，舞耶等人利用升降機可以直達4F的演講會場。由於演講會已經開始了，舞耶等人不能中途參加，克哉想到可以利用會場的冷氣槽潛入。就在這時舞耶又再記

起一些事情，她和達哉等人曾經在女廁的冷氣槽令警報響起。於是舞耶和麗到女廁確認沒有人，之後再叫其餘三人進入女廁。克哉首當其衝的爬進冷氣槽，眾人也跟著他爬到演講會場。到達了會場的通風口，舞耶她們看到有很多人參加這個演講會，但只看到主持佐佐木銀次，並沒有看到千鶴的蹤影。銀次的背後有一座很大的機器，和圭在理學研究所看到的一樣，同樣有兩大支試管接駁著，但多了金龍作裝飾之用。佐佐木向在場的人講解，背後的是千鶴為了消洗眾人內心的罪而安排的機器「聖龍伏羲」，只要觸摸龍頭像，人內心的罪和污穢的東西也會被清洗，重生變成一個無原罪的人。坐在前排的其中一位觀眾走出來，並且走到聖龍伏羲的面前觸摸龍頭，機器接駁的容器便產生和研究所時一樣的反應。可是那個人卻因為身上的罪被清洗而感到很舒服，並且叫全場的人也一起成為無原罪的人。在一呼百應的情況下，全場一起叫著LET'S POSITIVE THINKING。麗和舞耶也感到十分驚訝，麗問這不是舞耶的口頭禪嗎？





返回女廁的眾人，看到剛才的情況後，便想辦法阻止佐佐木收集JOKER。但如果正面進去的話，有可能會傷害無辜的群眾，克哉忽然想到利用會場的火災警報器，去把群眾疏散。他和PAOFU首先去到會場外面，舞耶三人利用香煙的煙，令到警報器誤鳴。舞耶三人完成任務後，便趕往演講會場和克哉二人會合。舞耶進入會場後，所有人群已經離開，只有佐佐木仍在和克哉等人爭論。在沒有結果的口角下，克哉向舞耶示意，舞耶使用手槍把兩個巨型容器打破，內裏的奇怪液體便流在地上。佐佐木見狀大聲驚叫，還說這樣會有可怕的事情發生。他說得一點也沒有錯，地上那些奇怪液體忽然全部一起湧入佐佐木銀次的體內，經不起這種衝擊的銀次暈倒在地上。克哉等人見狀上前查看，突然他站起來並且發動了JOKER PERSONA。眾人見狀便明白到底JOKER是什麼回事，原來新世塾利用人的罪，把它實體化之後成為人工PERSONA，罪的數量越大，JOKER便會越強大。面對這個JOKER銀次，眾人也不能避免和它一戰。





JOKER銀次會召喚四隻濡歌斯（ショゴス）幫忙，玩者並不難要理會它們，專心對付JOKER銀次便可。因為它們會隨時發動自爆攻擊，如果不能一擊消滅它的話，只會浪費玩者心機。就算把它們消滅了，JOKER銀次也會替它們復活，所以要集中攻擊力在JOKER銀次的身上。由於JOKER銀次的魔法攻擊很強，因此最好降魔一些魔法防禦力高的PERSONA，減輕受傷程度和回復次數。最少要利用兩個人作回復的工作，其餘三人多些使用合體魔法攻擊。



第十一章~SNEAK的真面目~



舞耶她們把JOKER銀次打倒之後，眾人意識到事情的嚴重性。為了要減少同樣的事情繼續發生落去，於是決定把新世塾的資料向傳媒公開。他們把資料交給了圭的手下松岡，叫他交給可信的傳媒廣泛報導。這時克哉的手提電話響起，原來是SNEAK致電來。克哉立即問酒店的命案是否和他有關，因為SNEAK知道無論說什麼也不能令他們相信自己，所以再次約克哉到青葉公園的野外音樂堂會面，他將會以真面目見克哉，並且有很重要的事要告訴他們。SNEAK掛斷線後克哉便告訴眾人，PAOFU覺得這可能是個陷阱，麗也勸他不要前去。可是克哉覺得有需要去赴約，弄清楚酒店命案的真相。PAOFU指他是為了自己父親的事情才去赴約，因此沒有陪他前去意思。克哉聽罷也沒有辦法，只好單人匹馬前去見SNEAK。在克哉走了之後，麗便指責PAOFU的說話無情，她要PAOFU一起去追克哉，在沒有辦法之下PAOFU只好前追克哉。





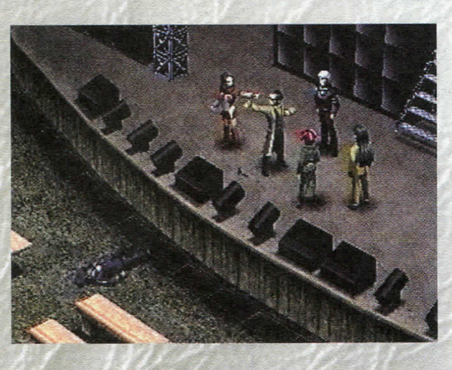
舞耶四人通過青葉公園北的入口，進入了野外音樂會堂後，PAOFU帶領著眾人走進了後台。克哉比他們更快到達，他手持著槍並且小心翼翼地走到舞台之上。當他看到台下站著的人時，覺得十分之意外，原來SNEAK的廬山真面目是他的上司富樫署長。署長表明並不知道組織所幹的酒店命案，因為組織早已對他不信任，他只是為了贖罪而要告訴克哉重要的事。克哉把槍收起後走到署長旁邊，聽他說有關新世塾的話。新世塾的最高權力核心，是一個叫「御前」的即身佛（類似木乃伊的乾屍），他是戰國時代的名人「澄丸清忠」，統治這塊地方的人。它在20年前建造本丸公園時被發現，一切也從那時開始。當

時和建造公園有關的人員，現在全是組織的幹部。由於清忠的咒術「言靈」的關係，令到當時寂寂無名的人，現在已經成為一些高官權貴。他雖然見過那木乃衣，但幹部的人說可以聽到它的聲音，因此他們便崇拜那木乃伊。聽他們的言論，要把珠閒留市之外的世界毀滅，然後再創造一個新的理想世界。那是一個無原罪，利用單一價值觀來統治的世界，實現統一民族的理想。現在所流行的望龍術，其實是遠古的咒術。可以喚醒巨大的龍，亦即是地下巨大的能量「地脈」。自古以來如果懂得運用地脈，可以令人類繁榮起來。但是龍很討厭污穢（罪），如果把污穢收集後再大量放出的話，龍便會瘋狂地屠殺污穢。到時便會引起全世界天地異變，兩極移位，地軸轉移，導致世界毀滅。到時新世塾的人便會乘坐由傳言變成事實的古代太空船TORIHUNE，在不受威脅的高處觀看。現在言靈已經把TORIHUNE現實化，誰也不能阻止的。現在唯一可以做到的，便是打倒須藤和御前。



克哉並不能相信這事實，就在這時島津突然出現，還指責署長第二次作出背叛的行為。島津告訴克哉，署長便是10年前把他父親出賣的人。當年由於克哉的父親是個優秀的警察，他追查須藤龍藏的罪行時，把須藤迫上末路，可是這時卻被署長和犯人的父親聯手陷害。由於克哉的父親為保家人和朋友的安全，於是便承認所有罪行。署長也直認他的過錯，當他知道克哉進入警察學校之時，便意識到他要為父親洗脫冤情。署長向島津聲稱已經把組織的情報交給可以信賴的人公開，須藤的罪狀將會被公開，但島津說他這樣做是全無意義，因為組織已經掌握一切。當署長要拔槍的時候，他已經被島津開槍射殺。克哉大叫署長的時候，舞耶等人已經從島津後面出現，並且用槍指著他的頭，麗叫舞耶開槍殺了他之際，島津發出陰邪的奸笑，原來他的手下已經用槍包圍著克哉。舞耶和克哉打了一個眼色之後，克哉便開槍發難。





在這一場戰鬥之中，島津和他四個SAT手下，也不會發動魔法攻擊，他們只會開槍和發出催眠彈。尤其要小心他們槍擊的威力很大，隨時一槍便可以致命。玩者可以在物理防禦方面著手，除了可以使用一些提高防禦力的魔法外，在降魔PERSONA的時候，可以選擇一些物理防禦力高的PERSONA，還有一些擁有對飛具無效或反射的PERSONA，也會對玩者有幫助。把島津打倒之後，克哉上前為他扣上手銬，不過奄奄一息的他仍然覺得自己和新世塾沒錯。相反同樣奄奄一息的署長，為了所犯過的罪而十分後悔，最後想說出新世塾的根據地時不支死去，克哉向死去的署長致敬，PAOFU也覺得署長是一條好漢。





第十二章~PAOFU的目的~

舞耶等人離開野外音樂堂之後，便回到PAOFU的工作室。PAOFU已經掌握了須藤龍藏的所有電話網絡，包括他的住宅，辦公室和手提電話，甚至他用公共電話也可以進行盜聽。眾人終於等到須藤龍藏的動靜，聽他和雲豹的電話內容，他們已經知道島津和署長已經死了，而且還知道是舞耶他們下手的。眾人也驚訝在何時被敵人監視著。雲豹的目的是向須藤取報酬和要求釋放他的弟弟，須藤約他到港南區的廢工場進行交易，到時會交護照、錢和弟弟給他。雲豹叫須藤單人赴約，須藤也答應了他。PAOFU對眾人說這是一個好機會，跟著便獨自走了出去，臨走時還露出怪異的笑容。由於克哉對於PAOFU仍然存有戒心，因此便拜託主調查有關PAOFU的身份。麗因為擔心PAOFU獨自行動會有危險，於是便催促眾人去廢工場追PAOFU。





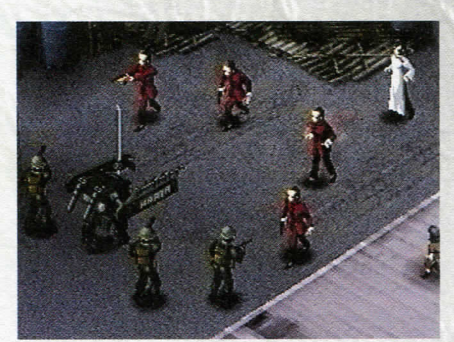
在某所辦公室之內，一班人在神壇之前開會，神取和千鶴也在人群當中。正在以拐杖行路的人便是現任外相須藤龍藏，這個神秘的地方便是新世塾的總壇。當須藤問及一位面色不好的男人有關X-1的試驗結果時，這個管原陸將便說要回去測試X-1，並且在離開時因不滿須藤龍藏而留下一句「狐假虎



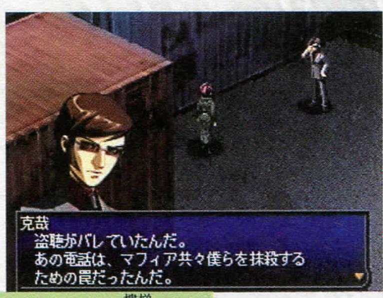


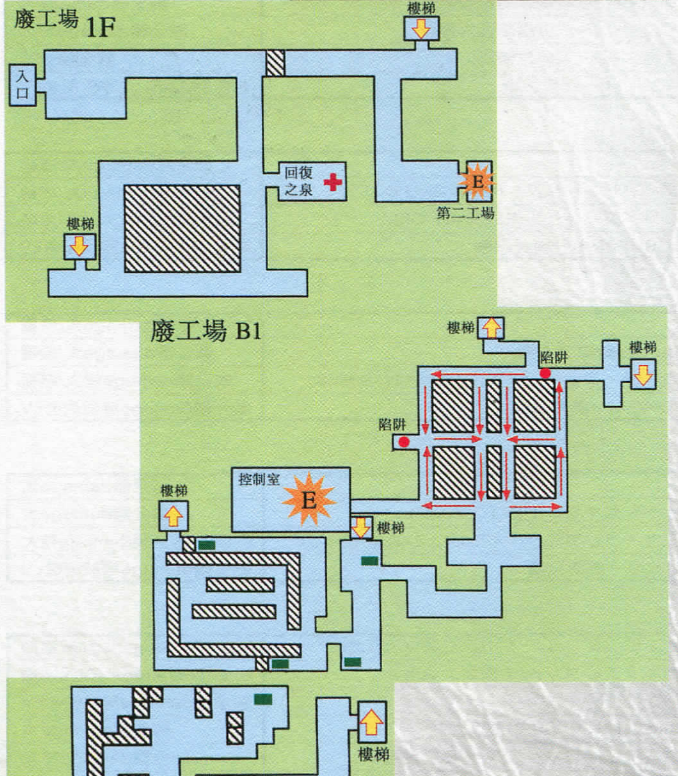
威」的說話。現在新世塾的幹部們，同樣擔心稱為「特異點」的少年，害怕會阻礙他們的計劃，而且也開始對御前的思想有懷疑。聽到這裡的須藤警告他們，御前的思想是要他們盡力完成使命便行。須藤龍藏一拐一拐地離開之後，其他的幹部也相繼離開，只餘下神取對著御前，說須藤只是個被野心沖暈頭腦的老頭。

舞耶四人為了追上PAOFU，進入了須藤和雲豹交易的廢工場。



PAOFU和眾人在貨櫃之上看著早已到達的雲豹，但只見他和數名手下，見不到須藤龍藏的蹤影。忽然見到雲豹和他的手下吃驚的表情，原來並不是須藤龍藏親自前來，只看到一輛二足步行戰車和一大班士兵。雲豹見狀便立即逃避，只是他的手下來不及反應已被消滅。PAOFU看著獨自逃走的雲豹，於是一言不發地獨自追著他。克哉看著PAOFU的背影道：「那個電話是須藤龍藏為了消滅雲豹而設的陷阱，他是一早知道的」，眾人現在只好追著PAOFU。在廢工場這個版圖之內，會有一些輸送帶的機關，在B2的字條中寫著開啟控制室的PASSWORD「19750326」，進入控制室之後才可以令輸送帶轉方向，跟著便可以到達第2工場找PAOFU。







PAOFU追著雲豹到了第2工場之內，並告訴雲豹逃不掉的，跟著兩人便衝出來槍戰，PAOFU把雲豹的機槍擊落，雲豹跪在地上不能動彈，結果是PAOFU勝了。他拾起雲豹的機槍，並且指著雲豹。雲豹問他那次事件之後過了多少年，PAOFU感觸地答他已經五年，不過當年胸口的槍傷仍會隱隱作痛。當PAOFU正要殺雲豹之際，背後傳來克哉的叫聲「嵯峨，停手」。PAOFU感到很驚訝克哉會這樣稱呼他，經過圭的調查之後，知道PAOFU的原名叫「嵯峨薰」，是珠閒留市特別刑事部的特搜檢事。在五年前，當時他和女檢察事務官，在去台灣旅行時因為意外死亡。但事實上是因為兩人為了追查MAFIA的事件而被雲豹所殺。PAOFU便是為了和死去的女檢察事務官淺井美樹報仇，因此明知廢工場是個陷阱仍然趕來。聽到這裡PAOFU叫克哉收聲，並且向著舞耶她們開槍。聽到一聲慘叫之後，倒地的不是克哉他們，而是須藤龍藏的追兵。



須藤龍藏的追兵只有一輛二足步行戰車「X-1」，它並不會施展任何魔法，只會使用機槍和炮彈攻擊。可以用回前章對付島津的戰略，並且還可以向它集中施以電屬性的魔法攻擊，這對它而言非常有效。當把這輛戰車打敗之後，克哉便教訓PAOFU，如果把因為報仇而令自己雙手沾染鮮血，實在很不值得，麗也同意克哉的說法。不過這時的雲豹亦已經奄奄一息，他向眾人說剛才襲擊他們的兵器，便是陸軍第十五師團的司令官菅原陸將所自豪的「X-1」，還有他們特訓的天誅軍。他用盡所有的氣力，告訴PAOFU他們須藤等人將會乘坐日輪號，去海中把「青龍的封印」解開。最後叫PAOFU代他向須藤說，他會在地獄之道上等待須藤。雲豹交代了遺言之後便死去，PAOFU說會令他去得安心。





合體魔法

魔法名稱	使用次序	效果

火炎

魔法名稱	使用次序	效果
灼熱爆炎	火炎系魔法→火炎系魔法	敵一體damage大
タワーインフェルノ(TOWER INFERNO)	水擊系魔法→地變系魔法→火炎系魔法	敵一體damage特大
ロワゾー・ド・フー(魯蘇多方)	火炎系魔法→地變系魔法→マハラギ(瑪哈拉基)	敵全體damage大
メガブレイズ(MEGA FRAME)	火炎系魔法→地變系魔法→マハラギ(瑪哈拉基)	敵全體damage大
メルトダウン(MELTDOWN)	火炎系魔法→地變系魔法→マハラギオン(瑪哈拉基安)	敵全體damage特大
メガロファイア(MEGALOFIRE)	火炎系魔法→地變系魔法→マハラギダイン(瑪哈拉基達)	敵全體瀕死
サラマンダー(SALAMANDER)	ダイナミックアギラオ(DYNAMIC AGIRAO)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV

水擊

魔法名稱	使用次序	效果
妖雲水落	水擊系魔法→水擊系魔法	敵一體damage大
ハイドロブースト(HYDROBOOST)	地變系魔法→疾風系魔法→水擊系魔法	敵一體damage特大
疾驅水爪破	水擊系魔法→疾風系魔法→マハアクア(瑪哈亞古亞)	敵全體damage大
タイダルウエイブ(載爾達魯維爾保)	水擊系魔法→疾風系魔法→マハアクエス(瑪哈亞古艾斯)	敵全體damage大
ベインスブラッシュ(BEINSSCRASH)	水擊系魔法→疾風系魔法→マハアクダイン(瑪哈亞古達)	敵全體damage特大
メイルストローム(美爾魯史度魯門)	水擊系魔法→萬能系魔法→アクアリータイド(瑪哈亞利達度)	敵全體瀕死
ウンディーネ(維狄尼)	ワンダフルアクエス(雲達科魯亞古艾)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV

疾風

魔法名稱	使用次序	效果
龍飛天翔	疾風系魔法→疾風系魔法	敵一體damage大
かまいたち(鎌鼬)	火炎系魔法→水擊系魔法→疾風系魔法	敵一體damage特大
真空波	疾風系魔法→水擊系魔法→マハガル(瑪哈加魯)	敵全體damage大
マキシテンペスト(MAXI TEMPEST)	疾風系魔法→水擊系魔法→マハガルーラ(瑪哈加魯拉)	敵全體damage大
ギガサイクロン(GIGA CYCLONE)	疾風系魔法→水擊系魔法→マハガルダイン(瑪哈加魯達)	敵全體damage特大
ストームナイトメア(STOMUKNIGHT)	疾風系魔法→萬能系魔法→ツインクルネビュラ(捷爾古魯尼比拉)	敵全體瀕死
シルフ(詩夫)	デンジャラスガルーラ(狄贊拉斯加魯拉)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV

地變

魔法名稱	使用次序	效果
尖銳奇岩	地變系魔法→地變系魔法	敵一體damage大
ストーンライズ(STONE RICE)	水擊系魔法→火炎系魔法→地變系魔法	敵一體damage特大
ランドスパーク(LAND SPURT)	地變系魔法→火炎系魔法→マハマグナ(瑪哈瑪古娜)	敵全體damage大
クラッグファング(CRACK FUNK)	地變系魔法→火炎系魔法→マハマグナス(瑪哈瑪古拉斯)	敵全體damage大
ラストクエイク(LANDCOEIK)	地變系魔法→火炎系魔法→マハマグダイン(瑪哈瑪古達)	敵全體damage特大
ヘルデザート(HELL DESERT)	地變系魔法→萬能系魔法→大地の怒り(大地之憤怒)	敵全體瀕死
ノーム(魯門)	グレイトマグナス(CLAY MAGNUM)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV

冰結

魔法名稱	使用次序	效果
アイスブラスト(ICE BRASS)	冰結系魔法→冰結系魔法	敵全體damage大/冰結
アイスクラッシュ(ICE CRASH)	冰結系魔法→萬能系魔法→ダイアモンドダスト(DIAMOND DUST)	敵全體damage大/冰結
アイスジハード(ICE JIHAD)	冰結系魔法→萬能系魔法→リリーズジェイル(RELEASE GEL)	敵全體damage特大/冰結
キングフロスト(KING FROST)	アトミックブフーラ(ATOMICBUFURA)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV

電擊

魔法名稱	使用次序	效果
サンダーブラスト(THUNDER BRASS)	電擊系魔法→電擊系魔法	敵全體damage大/感電
サンダークラッシュ(THUNDER CRASH)	電擊系魔法→電擊系魔法→電の洗禮(電之洗禮)	敵全體damage大/感電
サンダージハード(THUNDER JIHAD)	電擊系魔法→電擊系魔法→ガーディアンハンマー(CARDIA HAMMER)	敵全體damage特大/感電
タケミカヅチ(泰美加捷)	ハイパージオンガ(HYPERJIONGA)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV

核熱

魔法名稱	使用次序	效果
ヒートブラスト(HEAT BRASS)	核熱系魔法→核熱系魔法	敵全體damage大
ヒートクラッシュ(HEAT CRASH)	核熱系魔法→萬能系魔法→ヒートカイザー(HEATCAISAR)	敵全體damage大
ヒートジハード(HEAT JIHAD)	核熱系魔法→萬能系魔法→ニュークリアミサイル(NUCLEAR MISSILE)	敵全體damage特大
ヒノカグツチ(比魯卡捷)	ウルトラフレイラ(ULTRAFUIRA)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV

萬能

魔法名稱	使用次序	效果
パンテオン(巴迪安)	神聖系魔法→萬能系魔法→ヒエロスグリュペイン(比艾羅絲利比爾)	敵全體damage大/神聖追加
パンデモニウム(比狄姆尼)	暗黑系魔法→萬能系魔法→カオスエレメント(卡安斯力美度)	敵全體damage大/暗黑追加
ハチマン(哈支文)	超メギド(超美基度)→精靈召喚	敵全體damage等於術者LV
ゴッドハンド(歌哈度)	萬能系魔法→ハイプレッシャー(HIGH PRESSURE)	敵全體damage大
メテオクラッシュ(MEDIO CRASH)	火炎系魔法→地變系魔法→アステロイドボム(亞斯狄魯度波姆)	敵全體damage特大
魔界大戰	グライ(古拉爾)→アギダイン(亞基達爾)→カオスエレメント(卡安斯力美度)→アナザディメイション(亞拉渣狄美) 或「ボルターガイスト(波魯達加爾斯)→ズルト(斯魯度)→ベラゼブブ(比拉西保)→ルシファー(露斯化)」	敵全體隨機減HP十六次
オーム(安姆)	プララヤ(布拉拉也)→スティティ(舒狄狄)→スリティ(舒利狄) 或「シヴァ斯化→ヴィシュヌ(維簫尼)→ブラフマー(布拉花馬)」	敵全體減999HP

無視

原子爆彈	火炎系魔法→水擊系魔法→萬能系魔法	敵一體高確率瀕死
ブラックホール(BREAK BALL)	疾風系魔法→暗黑系魔法→グラダイン(古拉達)	敵全體高確瀕死
ギンヌンガ・ガップ(傑尼加)	火炎系→冰結系→大地の怒り(大地的憤怒)	術者以外,敵我全員瀕死
ラグナロク(拉古娜魯)	マハガルーラ(瑪哈加魯拉)→アギダイン(亞基達)→ 誘惑のマズカル(誘惑的瑪斯卡魯)→大暴れ(大暴亂)→ 雷の洗禮(雷之洗禮)或「ヘイムダル(希爾姆達靈)→スルト(斯魯度) →ロキ(魯基)→フェンリル→(費利魯)オーディン(奧汀)」	敵全體瀕死，味方一部份瀕死
トリムールティ(多利姆魯狄)	ニュークリアミサイル(NUCLEAR MISSILE)→ メギドラオン(美基多拉安)→ アルファブラスタ(亞魯化保拉斯達) 或「シヴァ(斯化)→ヴィシュヌ(維修露)→ ブラフマー(保拉花瑪)」	敵全體瀕死，我方全體瀕死之人全回復
死神のルーレット(死神之ROULETTE)	神聖系魔法→暗黑系魔法	敵我其中一人瀕死
オール1(ALL 1)	ムドオン(姆度安)→ハマオン(哈瑪安)	敵全體HP變成1
ローエンドブレイカー(魯艾度保爾加)	ザンマ(扎文)→神聖系魔法	敵全體低LV的，HP變成1
ハイエンドクラッシュ(夏艾度古拉斯)	ザンマ(扎文)→暗黑系魔法	敵全體高LV的，HP變成1
ハルマゲドン(哈魯瑪基度)	オメガクラスタ(奧美加古拉達)→アルファブラスタ()亞魯化保拉斯) 或「ルシファー(露斯化)→サタン(撒旦)」	敵全滅
ノルンの瞬き(露魯的瞬間)	ヒエロスグリュペイン(比艾露古利比)→光の裁き(光之裁判)→ 闇の審判(闇之審判)「スクルド(斯古魯度)→ ヴェルサンティ(韋露沙狄)→ウルズ(烏魯斯)」	不明

可變

武神召喚	火炎系魔法→疾風系魔法→地變系魔法→水擊系魔法→精靈召喚 或「スザク→セイリュウ→ゲンブ→ビャッコ→アベノセイメイ」	味方全體魔法防禦提高，敵全體屬性變更

回復和補助

ディアマイ(狄亞瑪爾)	ディア(狄亞)→慈愛の祈り(慈受的祈禱)	味方一人每次行動回復少許HP
メディアマイ(美狄亞瑪爾)	メディア(美狄亞瑪)→慈愛の祈り	(慈受的祈禱)味方全味每次行動回復少許HP
パラケイアの祝福(巴拉基亞的祝福)	パトラ(巴度拉)→ディア(狄亞)→リカーム利卡姆	瀕死以外，所有狀態回復
ファーストエイド(化斯度艾爾度)	リフレッシュリング(利力修玲)→リカームドラ(利加姆度拉)	味方一人瀕死之時，可復活一次
マハタカルジャ(瑪哈達加扎)	タカルジャ(達加露扎)→慈愛の祈り(慈受的祈禱)	味方全體物理攻擊力上升
マハラクカジャ(瑪哈拉古卡扎)	ラクカジャ(拉古卡扎)→慈愛の祈り(慈受的祈禱)	味方全體物理防禦力上升
マハマカカジャ(瑪哈瑪卡卡扎)	マカカジャ(瑪卡卡扎)→慈愛の祈り(慈受的祈禱)	味方全體魔法攻擊力上升
マハサマカジャ(瑪哈沙瑪卡扎)	サマカジャ(沙瑪卡扎)→慈愛の祈り(慈受的祈禱)	味方全體魔法防禦力上升
マハスクカジャ(瑪哈斯古卡扎)	スクカジャ(斯古卡扎)→慈愛の祈り(慈受的祈禱)	味方全體速度上升
クラッシックメロディ(CLASS MELODY)	ドルミナー(度魯美娜)→癒しの調べ(全癒之調查)	敵全體高確率睡眠
魅惑のメロディ(魅惑的MELODY)	マリンカリン(瑪利卡利)→癒しの調べ(全癒之調查)	敵全體高確率魅惑
カゲキなメロディ(歌劇的MELODY)	バルザック(巴魯渣古)→癒しの調べ(全癒之調查)	敵全體高確率狂暴

劍擊

火炎擊	火炎系魔法→一文字斬り(一文字斬)	敵一體damage大
疾風擊	疾風系魔法→一文字斬り(一文字斬)	敵一體damage大
冰結刃	冰結系魔法→剛切斷	敵一體damage大
地雷斷	電擊系魔法→剛切斷	敵一體damage大
狂焰亂舞	火炎系魔法→利劍亂舞	敵全體damage大
烈風亂舞	疾風系魔法→利劍亂舞	敵全體damage大
霜劍亂舞	冰結系魔法→ヒートウェイブ(HIT WAVE)	敵全體damage大
雷震亂舞	電擊系魔法→ヒートウェイブ(HIT WAVE)	敵全體damage大
ライトスマッシャー	神聖系魔法→劍擊系特殊物理	敵一體damage大/瀕死
ダークセイバー	暗黑系魔法→劍擊系特殊物理	敵一體damage大/瀕死
四天修羅詠滅劍舞	利劍亂舞→旋回速彈→利劍亂舞→利劍亂舞	敵一體damage特大
	或「インドラ→ヴァルナ→ビシャモンテン→ヤマ」	
天中殺	秘孔針→加護の舞→剛切斷	敵一體damage特大
	(黑田純之介→天野舞姬→周防辰之進)	

特殊物理攻擊

毒ひっかき・改(毒爪・改)	ポイズマ(波爾滋瑪)→ひっかき(爪)	敵一體damage大/猛毒
マヒひっかき・改(麻痺爪・改)	ドルミナー(多魯美娜)→ひっかき(爪)	敵一體damage大/睡眠
天馬流星烈拳	疾風系魔法→ソニックパンチ(SOINC PUNCH)	敵一體damage大
邪毒針・改	ポイズマ(波爾滋瑪)→九十九針	敵一體damage大/猛毒
夢見針・改	ドルミナー(多魯美娜)→九十九針	敵一體damage大/睡眠
毒かみつき・改(毒咬・改)	ポイズマ(波爾滋瑪)→かみつき(咬)	敵一體damage大/猛毒
マヒかみつき・改(麻痺咬・改)	ドルミナー(多魯美娜)→かみつき(咬)	敵一體damage大/睡眠
マズルシュート(近射)	マフーイ(瑪菲爾)→飛具系特殊物理	敵一體damage大/魔封
トリプルチャージ(TRIPLE CHARGE)	体当たり(身體撞擊)→体当たり(身體撞擊)→体当たり(身體撞擊)	敵一體damage大
オクトパシーフィスト	打擊系特殊物理→打擊系特殊物理→打擊系特殊物理	敵一體damage特大

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

ストリートファイターIIIサードストライク

TEXT BY：IKI

DC

生產商：	CAPCOM
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM
記憶：	3 BLOCK
發售日：	2000年6月29日
FIG／1～2P／對應MODEM	

上期本刊已對《STREET FIGHTER iii 3 rd STRIKE～Fight for the Future》(以下簡稱《3.3》)遊戲中各系統一一作出解說，並集中分析其中11名角色的技巧及連續技介紹，而今期則繼續分析餘下角色的技巧及連續技介紹，廢話少說，去片！

熱血小子 SEAN

也許他是KEN門下弟子的關係，SEAN的招式風格也是大開大合的類型。若KEN最強的是昇龍拳，則SEAN最強的便是DRAGON SMASH。通常技方面，SEAN以→＋重P及遠距離站立重K最為好用。其中→＋重P是中段技，混戰中使用有不俗的奇襲效果；而站立重K則防空性能一流，大可當作對空技用。必殺技方面，SEAN的所有必殺技也可作EX攻擊，然而要留意DRAGON SMASH遠較KEN的昇龍拳有著更大的空隙，所以還是用作CANCEL SUPER ART(昇龍CANNON)來得更划算。TORNADO予人感覺又似龍捲旋風腳，又似斷空腳。SEAN TACKLE為打擊投的一種，而龍尾腳的攻擊判定為中段，有一定的「陰」人作用。SUPER ART方面，波動BURST(儲存數量為3 LEVEL)可說是SEAN版的震空我道拳，最適宜接駁「近距離站立中P．回中站立重K」後使用。昇龍CANNON(儲存數量為2 LEVEL)是SEAN版的昇龍裂破，為對空專用的SUPER ART，可以透過連打方式來增加HIT數及攻擊力。至於HYPER TORNADO(儲存數量為1 LEVEL)的攻擊力不俗，但論實用性似乎比不上其餘兩招SUPER ART，最好以目押方式接駁近距離站立重K作連續技使用。

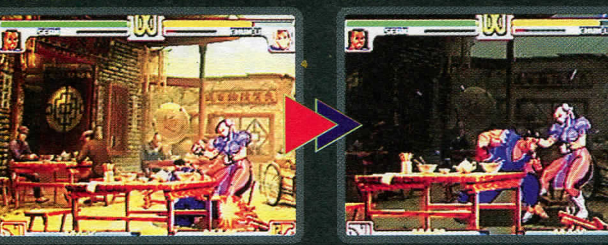
連續技

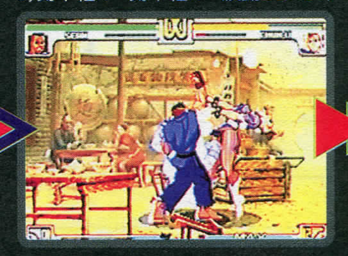
1)跳躍重P→站立重P→中TORNADO

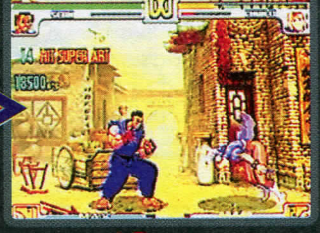
1)跳躍重P→DRAGON SMASH→昇龍CANNON

2)近距離站立中P→回中站立重K→波動BURST／HYPER TORNADO

3)蹲下輕K→蹲下輕K→波動BURST／昇龍CANNON／HYPER TORNADO







滅殺之魔神 豪鬼







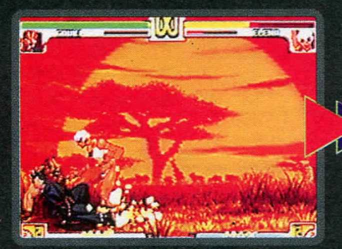
豪鬼一向的特點是：攻擊力高，但相對防禦力較弱。通常技方面，豪鬼的→＋中P為中段技，而近距離站立重K為2 HIT攻擊，其中第2 HIT則為中段攻擊，大可用來「陰」對手用。必殺技方面，豪鬼的所有必殺技也不可作EX攻擊，豪波動拳及斬空波動拳也是主要的牽制技，其中豪波動拳主要是用作CANCEL S.A.。灼熱波動拳及豪昇龍拳也會根據攻擊掣的輕重來作出1 HIT～3 HIT的攻擊。龍捲斬空腳擊中對手後最好立即使出豪昇龍拳，而阿修羅閃空在移動中是無敵的。百鬼襲可衍生出4種攻擊，當中百鬼豪衝為蹲下GUARD不能技，並且可打DOWN對手。SUPER ART方面，滅殺豪波動拳(儲存數量為2 LEVEL)是豪波動拳的POWER UP版，而天魔豪斬空(儲存數量為2 LEVEL)則是斬空波動拳的POWER UP版。滅殺豪昇龍(儲存數量為2 LEVEL)為對空技，但最適宜還是接駁CANCEL豪波動拳使用。滅殺豪螺旋(儲存數量為2 LEVEL)的攻擊形式與神龍拳相若，是對空專用的S.A.，可於空中使用，而且起動的無敵時間長。至於瞬獄殺及金剛國裂斬也是在GAUGE LEVEL MAX的情況始可使用的S.A.，瞬獄殺為GUARD不能技，而金剛國裂斬為今集新增S.A.，是一招類似RISING STORM的S.A.，雖然起動慢，但無敵時間長。

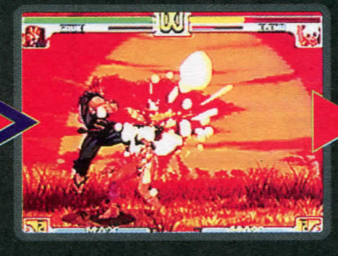
連續技

1)蹲下中K→輕龍捲斬空腳→重豪昇龍拳→滅殺豪波動拳

2)蹲下中K→輕龍捲斬空腳→滅殺豪螺旋

3)跳躍重K→蹲下中K→波動拳→滅殺豪波動拳／滅殺豪昇龍

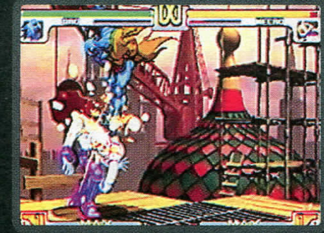








仙術之老怪
ORO





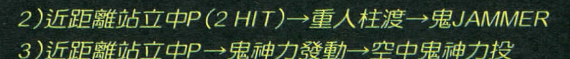
ORO的最大特徵是擁有2段跳躍及空中投的特殊能力，通常技方面，ORO以近距離站立中P最為好用，不只是所有連續技的開始，更重要是可以用來CANCEL HIGH JUMP。其中蹲下中K是下段COMBO的始動技，至於蹲下重P更作CANCEL SUPER ART之用，而跳躍重P則有著2 HIT的攻擊效果。必殺技方面，ORO不是所有必殺技也可作EX攻擊，日輪掌為飛行道具的一種，弱的為水平角度、中為對水平30度的角度射出，重的則為對水平50度的角度射出，而EX版在一定距離內有追尾能力。鬼JAMMER為對空技，而EX版更擁有無敵時間。仁王力則為BLOCKING不能技。SUPER ART方面，鬼神力(儲存數量為1 LEVEL)可接駁近距離站立中P使用，使出後一定時間內按P擊中對手ORO會使出大威力投技。夜行魂(儲存數量為3 LEVEL)在使出後會放出一巨大光球，此時本體亦可作出攻擊，造成夾攻的形勢，本集更追加了消耗3個LEVEL的夜行大魂。至於天狗石(儲存數量為1 LEVEL)與鬼神力相若，使出後一定時間內ORO的身邊有幾顆「石仔」作輔助攻擊，可作出多段COMBO，此外更可使用PPP同按的天狗亂石。

ORO的PERSONAL ACTION效果

◆STUN值高速回復：為平常的6～18倍

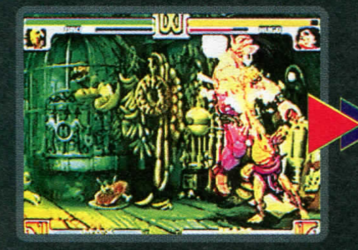
連續技

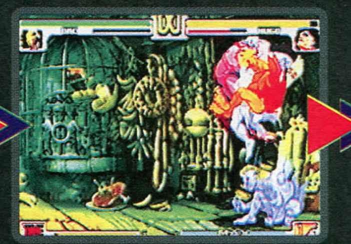
1)近距離站立中K→仁王力



2)近距離站立中P(2 HIT)→重人柱渡→鬼JAMMER

3)近距離站立中P→鬼神力發動→空中鬼神力投






反逆之使徒
URIEN




URIEN在通常技方面，由於身高關係，他大部份的通常技也有很長的攻擊距離。其中站立→＋中P能有效防止對手跳過來，而蹲下重P更是所有連續技的開始。必殺技方面，URIEN的所有必殺技也可作EX攻擊，METALLIC SPHERE為飛行道具的一種，弱的為水平角度、中為斜上30度的角度射出，重的則為斜上60度的角度射出，而EX版更有2 HIT的攻擊效果。CHARIOT TACKLE是突進系必殺技的一種，更重要是可CANCEL SUPER ART使用。VIOLENCE KNEE DROP是先昇向上空然後以急下降使出膝蹴，有一定的奇襲效果。而DANGEROUS HEAD BUTT則在小跳後使出頭突攻擊，其中EX版在擊中對手後是可以作出狙打的。SUPER ART方面，TYRANT PUNISH(儲存數量為2 LEVEL)是CHARIOT TACKLE的POWER UP版，留意被擋格後很易受到反擊，故最適宜接駁連續技使用。JUPITER THUNDER(儲存數量為2 LEVEL)有5回的攻擊判定，是對空專用的SUPER ART。至於AEGIS REFLECTOR(儲存數量為2 LEVEL)使出後會射出一塊「鏡」(板)，攻擊判定有6回的效果，是URIEN 3招S.A.中使用密度最高的一招。

URIEN的PERSONAL ACTION效果

◆打擊力31%UP

連續技

1)CHARIOT TACKLE→TYRANT PUNISH

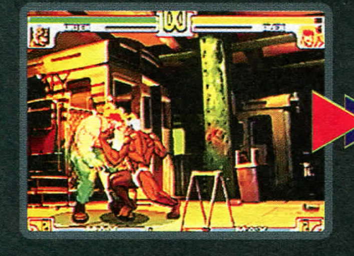
2)輕METALLIC SPHERE→重CHARIOT TACKLE→輕AEGIS REFLECTOR→EX CHARIOT TACKLE(對手版邊專用)

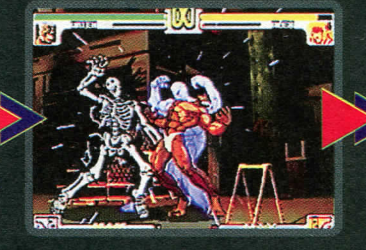
3)蹲下重P(1 HIT)→輕METALLIC SPHERE→TYRANT PUNISH



4)EX DANGEROUS HEAD BUTT→蹲下重P(2 HIT)→EX DANGEROUS HEAD BUTT

5)輕METALLIC SPHERE→EX CHARIOT TACKLE→TYRANT PUNISH(對手版邊專用)









疾風之青龍
YANG




YANG大部份通常技的攻擊距離也較短，其中蹲下中K是所有連續技的開始，而在垂直或前方跳躍中↘＋中K則可使用急下降蹴踢，有一定的奇襲性。必殺技方面，YANG不是所有必殺技也可作EX攻擊，螳螂斬能連續輸入3次，是YANG的主要牽制技，可惜是不能用作CANCEL SUPER ART。穿弓腿使出後YANG會把自身迴轉後使出向上踢腿，EX版的HIT數及移動速度也會上昇。前方轉身為COMMAND投，在擊中對手後是可以作出狙打的。快跑為移動技，在移動途中是處於無敵狀態。SUPER ART方面，雷震魔破拳(儲存數量為1 LEVEL)是YANG 3招S.A.中攻擊力最強的一招，唯是攻擊發生時間較長(8個FRAME)，故還是適宜接駁連續技使用。轉身穿弓腿(儲存數量為2 LEVEL)是穿弓腿的POWER UP版，攻擊發生時間較短，是接駁連續技專用的SUPER ART。至於星影圓舞(儲存數量為1 LEVEL)在使出後的一定時間內會變出1個分身，能造出高HIT數的COMBO，是一招專為接駁連續技使用的SUPER ART。

YANG 的 PERSONAL ACTION 效果

◆打擊力31％UP＋投技力6％UP

連續技



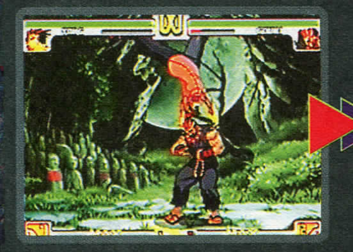
1)蹲下輕K x2→EX螳螂斬

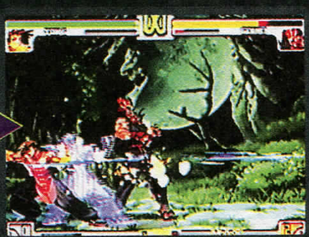
2)蹲下中K→螳螂斬 x3

3)星影圓舞中：→螳螂斬(不作連續輸入)xN

4)「站立中P・站立重P・←＋重P」→轉身穿弓腿

5)前方轉身→蹲下中K→重螳螂斬 x3／雷震魔破拳／轉身穿弓腿



風雲之白龍
YUN




YUN大部份通常技的攻擊距離同樣也較短，但相比起YANG，YUN通常技的攻擊打點則較高。其中遠距離站立中K可防止空中跳過來的對手，→＋中K為中段技，但要留意出招較慢。蹲下中K為下段牽制技，而且可CANCEL輕鐵山靠使用。而在垂直或前方跳躍中↘＋中K則可使用急下降蹴踢，有一定的奇襲性。必殺技方面，YUN不是所有必殺技也可作EX攻擊，鐵山靠為突進技，但主要是用於密著戰當中，而且此招更可CANCEL SUPER ART。絕招步法同樣為突進技，由於突進速度快，有一定的「陰」人作用，是中距離戰的瑰寶。虎撲子若按PP使出便會變成偽技，之後更可用投技「陰」對手。前方轉身為COMMAND投，在擊中對手後是可以作出狙打的。沒有了穿弓腿今集YUN便追加了這招二翔腳，其中EX版更擁有無敵時間。SUPER ART方面，揚炮(儲存數量為1 LEVEL)是對空專用的SUPER ART，攻擊發生時間短(2個FRAME)，擊中對手後可作出狙打，最適宜接駁連續技使用。槍雷連擊(儲存數量為3 LEVEL)為亂舞技的一種，攻擊發生時間較長(4個FRAME)，實用性不及其餘2招S.A.。至於幻影陣(儲存數量為1 LEVEL)在使出後的一定時間內會變出1個分身，能造出高HIT數的COMBO，是一招專為接駁連續技使用的SUPER ART。

YUN 的 PERSONAL ACTION 效果

◆1回目：打擊力6％UP＋投技力6％UP

◆移行：打擊力6％UP＋投技力3％UP

◆最大時：打擊力50％UP＋投技力25％UP

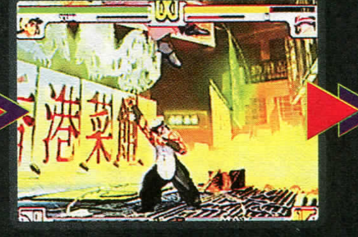
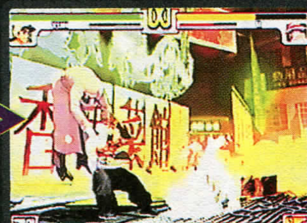
連續技

1)「站立輕P・站立輕K・站立中P」→絕招步法／鐵山靠

2)「站立輕P・站立輕K・站立中P」→輕鐵山靠→揚炮→鐵山靠

3)「站立輕P・站立輕K・站立中P」→揚炮→鐵山靠→絕招步法



力量爆發之強者
ALEX





《STREET FIGHTER III》系列的「真正」主角，一個以COMMAND投為主的角色。通常技方面，ALEX的近距離站立輕P可透過連打方式來CANCEL，而→＋重P及跳躍中K也增強了ALEX在對空及空戰方面的優勢。至於←＋重P的最大用處是其STUN值高，加速對手進入暈眩狀態。必殺技方面，ALEX不是所有必殺技也可作EX攻擊，FLASH CHOP為打擊技的一種，留意中及重FLASH CHOP也可CANCEL SUPER ART。POWER BOMB是COMAND投，亦是ALEX的主力武器之一，然而留意這招並不能作EX攻擊。AIR KNEE SMASH是對空專用技，而AIR STAND PIT是會高速飛往對手頭上然後踏下去，EX版時更有一定的追尾能力。SLASH ELBOW為突進技的一種，最重要是可CANCEL SUPER ART，而EX版時除了有2 HIT效果外，更可把對手打DOWN。SPIRAL DDT是今集新增的必殺技，ALEX會在小跳後使出投技，是為移動COMMAND投的一種。SUPER ART方面，HYPER BOMB(儲存數量為1 LEVEL)為投技的S.A.，威力絕大，最適宜在中或重FLASH CHOP接駁SUPER CANCEL使用。BOMBERRANG LAID(儲存數量為2 LEVEL)是打擊技系的SUPER ART，攻擊發生FRAME數為2個FRAME，可透過EX FLASH CHOP接駁SUPER CANCEL使用。至於STUN GUN HEAD BUTT(儲存數量為1 LEVEL)可說是最強的攻擊，因為在出招後ALEX會跳至對手處(距離跟按掣輕重而分別)並施以4 HIT的攻擊，之後對手會STUN，玩者這時大可「為所欲為」，故這是ALEX使用密度最高的S.A.。

ALEX的PERSONAL ACTION效果



◆第1階段：打擊力9%UP＋投技力6%UP　◆之後階段：打擊力6%UP＋投技力6%UP　◆最大時：打擊力38%UP＋投技力50%UP

連續技

1)近距離站立中K→輕FLASH CHOP
2)跳躍重K→近距離站立中P／K→EX FLASH CHOP(1 HIT)→BOMBERRANG LAID
3)跳躍重K→近距離站立中K→輕／EX FLASH CHOP
4)LEAP ATTACK→BOMBERRANG LAID
5)中／重FLASH CHOP→輕／中STUN GUN HEAD BUTT→中／重FLASH CHOP→任何狙打








鐵血之大巨人
HUGO




通常技方面，HUGO以蹲下中K及站立中P最為好用。其中蹲下中K為「掃腿系」攻擊，有著可把對方打DOWN的特性，而站立中P則可防止空中跳過來的對手，各位大可當作對空技用。必殺技方面，HUGO不是所有必殺技也可作EX攻擊，GIANT PALM BOMBER是打擊技，留意在擊中對手後是可以作出狙打的，而且不論輕重以至EX攻擊也可CANCEL S.A.。SHOOT DOWN BACK BREAKER是空中投，而MOONSAULT PRESS則為COMMAND投。ULTRA THROW在擊中對手後是可以作出狙打，而MEAT SQUASHER是今集新增的必殺技，HUGO會在DASH後使出投技，由於動作與MONSTER LARIAT相若，交替使用有一定的「陰」人效果。SUPER ART方面，GIGAS BREAKER(儲存數量為1 LEVEL)為投技的S.A.，威力絕大，是MOONSAULT PRESS的POWER UP版。MEGATON PRESS(儲存數量為2 LEVEL)為空中投技的S.A.，是SHOOT DOWN BACK BREAKER的POWER UP版，可用「先讀」方式攻擊空中跳過來的對手。至於HAMMER MOUNTAIN(儲存數量為2 LEVEL)HUGO唯一是打擊技系的SUPER ART，可接駁蹲下輕P使出，是一招專為接駁連續技使用的SUPER ART。

HUGO的PERSONAL ACTION效果

◆第1階段：打擊力19%UP＋防禦力6%UP＋投技力25%UP　◆之後階段：防禦力6%UP(最大為25%UP)

連續技

1)重GIANT PALM BOMBER→輕GIANT PALM BOMBER→HAMMER MOUNTAIN／EX MONSTER LARIAT
2)ULTRA THROW→EX GIANT PALM BOMBER→MEGATON PRESS
3)蹲下輕P x2→HAMMER MOUNTAIN






職業特「攻」隊

極惡非道的天帝 GILL

完全令人無話可說，要形容GILL只消一個「強」字！在《3.3》中，GILL在機動力上得以進一步強化，加上新增SUPER ART-「SERAPHIC WING」，GILL已成了最強最「屈」的角色！通常技方面，GILL的重P及重K也十分強勁，不但攻擊判定大，而且就算對手擋格，也一樣照扣體力！不過，最重要是其STUN值極高，數記重P或重K攻擊已可令對手進入暈眩狀態。蹲下重P有2 HIT攻擊效果，有對空功能，其中第1 HIT可CANCEL SABAE LARIET。蹲下中P在使出後GILL的身體會向前前進少許。特殊技PALM UPPER有對空功能，而CRUEL KICK則會向前「伸」對手一腳，有一定的奇襲性。至於GILL的必殺技及S.A.分析如下：(GILL所有必殺技也不可作EX攻擊)







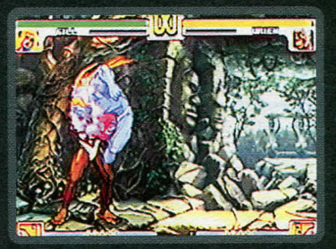
必殺技



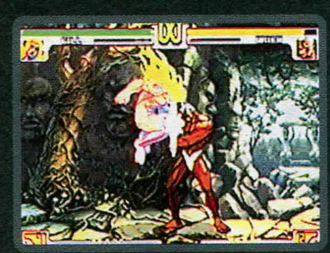
●BIO KINESICS(CRUEL KINESICS)：飛行道具的一種，輕至重也有2 HIT攻擊效果，輕的向水平發射，中及重攻擊則主要針對空中的對手。另外，此招亦主要用作CANCEL S.A.。



●SABAE LARIET：突進技的一種，可接蹲下重P(1 HIT)CANCEL使出，有1 HIT攻擊效果(但擋格時2 HIT)，如狙擊浮空／版邊浮空的對手則有2 HIT攻擊效果。



●PSYCHO HEAD BUTT：與URIEN的DANGEROUS HEAD BUTT十分相似，同是在小跳後使出頭突攻擊。留意要保持1個身位才有效，此招對「矮人」角色(如ORO等)無效。



●MOONSAULT KNEE DROP：與URIEN的VIOLENCE KNEE DROP十分相似，同是先昇向上空然後以急下降使出膝蹴，有一定的奇襲效果。

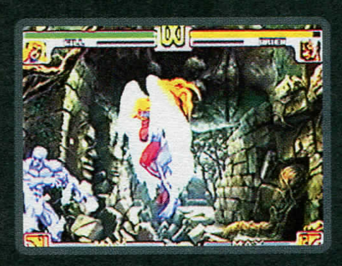
SUPER ART

●RESURRECTION：回復技的一種，只要在被擊倒後S.A. GAUGE全滿便會自動發動，留意途中受到攻擊便會停止回復，每ROUND只可使用1次。

●METEOR STRIKE：固有S.A.，GILL會「召喚」大量隕石攻擊對手，通常在中距離CANCEL輕BIO KINESICS，其中最後2～3 HIT是很難成功BLOCKING的。



●SERAPHIC WING：最強的S.A.，GILL會昇上半空，變作「六翼天使」以彩虹極光對手，此招除了全畫面也是攻擊判定外，最惡是BLOCKING不能！最「毒」的方法是在最遠距離放輕BIO KINESICS，之後立即CANCEL S.A.(↓↘→＋輕P↓↘→＋K)，「陰」對方傻仔地BLOCKING，如對方中了輕BIO KINESICS後「硬食」S.A.則有22 HIT攻擊效果。破解此招方法是趁GILL剛昇上半空，張開「六翼」前把其擊中。



技指令表

特殊技	
PALM UPPER	←＋中P
CRUEL KICK	→＋中K
必殺技	
BIO KINESICS(CRUEL KINESICS)	↓↘→＋P
SABAE LARIET	→↓↘＋P
PSYCHO HEAD BUTT	↓↙←＋P

MOONSAULT KNEE DROP	→↘↓↙←＋K
SUPER ART	
I)RESURRECTION	只要在被擊倒後S.A. GAUGE全滿便會自動發動(每ROUND只可使用1次)
II)METEOR STRIKE	↓↘→↓↘→＋P
III)SERAPHIC WING	↓↘→↓↘→＋K

GILL 出現之條件

1＞先把SYSTEM DIRECTION設定為「NORMAL」

2＞把19人完成ARCADE MODE一次(不限ROUND數、難度及CONTINUE次數，但SYSTEM DIRECTION一定要是「NORMAL」)

3＞之後把遊標指向YUN之上或YANG之下便可選擇GILL



連續技

1)蹲下重P(1 HIT)→SABAE LARIET

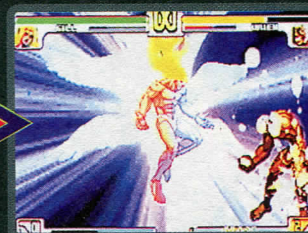
2)跳躍重K →蹲下重P(2 HIT)→重SABAE LARIET／重PSYCHO HEAD BUTT

3)至遠距離：輕BIO KINESICS(CRUEL KINESICS)→SERAPHIC WING









《STREET FIGHTER III 3 RD STRIKE》資料補充

SYSTEM DIRECTION之解說

在遊戲的MENU選項中，有一項「SYSTEM DIRECTION」存在着，當中的內容是可改變遊戲中一些系統，如BLOCKING時間等，令大家在遊玩時，可感受另一種風格的《3.3》。在改變了當中的設定，玩者要先把SYSTEM DIRECTION設定為「ORIGANAL」，才可在遊戲中「享受」當中已改變了的系統設定。「SYSTEM DIRECTION」本來只有7頁的內容，但當中亦存在着隱藏的內容，在可以使用隱藏顏色的秘技後，只要在ARCADE MODE爆機人數達5人，便會出現第8頁的內容，而爆機人數達10人，便會出現第9頁的內容，至於爆機人數達15人時，便會出現第10頁的內容。

SYSTEM DIRECTION的內容(順次序)

第1頁

地上BLOCKING：地對地卸去對手的攻擊，玩者可設定存在與否。

對空BLOCKING：地對空卸去對手的攻擊，玩者可設定存在與否。

空中BLOCKING：空對空卸去對手的攻擊，玩者可設定存在與否。

BLOCKING輸入時間：玩者可設定輸入時間長短，輸入時間愈長玩者愈容易使出BLOCKING，反之亦然。

GUARD BLOCKING：在擋格對手一些多HIT數的攻擊途中，玩者可改用BLOCKING來把攻擊卸去，可設定存在與否。

GUARD BLOCKING輸入時間：玩者可設定輸入時間長短，輸入時間愈長玩者愈容易使出BLOCKING，反之亦然。

第2頁

GUARD：即「擋格」，主要是減少對手攻擊時所受的損傷，玩者可設定存在與否。

強制GUARD：在擋格多HIT數的攻擊途中，角色會進入所謂「GUARD硬直」(即使不按方向掣也會在GUARD狀態)，可設定存在與否。

GUARD識別距離：在擋格對手攻擊後，雙方的距離會拉遠，玩者可設定輸入GUARD後雙方距離長短。

削DEMAGE：在擋格對手的必殺技或S.A.攻擊時所受的損傷，玩者可設定存在與否。

第3頁

前方DASH：主要用以拉近接雙方角色的距離，玩者可設定存在與否。

後方DASH：主要用以拉遠雙方角色的距離，玩者可設定存在與否。

JUMP：一般的跳躍，是格GAME必備元素，玩者可設定存在與否。

HIGH JUMP：大跳躍，最大特點是可CANCEL特定的通常技或S.A.，玩者可設定存在與否。

QUICK STAND：即DOWN迴避(或受身)，玩者可設定存在與否。

第4頁



投技：一般的「撻」，是格GAME必備元素，玩者可設定存在與否。

GRAP DEFENCE：把對手的投技解拆的技巧，玩者可設定存在與否。

GRAP DEFENCE的限制：G.D.在使用條件上的限制，玩者可設定存在與否。

第5頁



LEAP ATTACK：即一般格GAME的中段技，玩者可設定存在與否。

LEAP ATTACK的COMMAND：玩者可設定輸入指令，可用回上集的輸入指令。

PERSONAL ACTION：平衡角色能力的系統，玩者可設定存在與否。

K.O.後的PERSONAL ACTION：對手K.O.後角色仍可作P.A.動作，可設定存在與否。

第6頁



SUPER ART：即一般格GAME的超必殺技，玩者可設定存在與否。

必殺技：比一般拳腳技強的攻擊，玩者可設定存在與否。

EX必殺技：原本必殺技的強化版，玩者可設定存在與否。

EX必殺技的GUAGE消耗量：玩者可設定使用EX必殺技時GUAGE消耗量的多寡。

第7頁

TARGET COMBO：即一般格GAME的「連攜技」，玩者可設定存在與否。

CANCEL必殺技：把通常技和必殺技連接，減少出招時間，玩者可設定存在與否。

S.A. CANCEL：把必殺技和S.A.連接，減少出招時間，玩者可設定存在與否。

HIGH JUMP CANCEL：把通常技和大跳躍連接，玩者可設定存在與否。

HIGH JUMP CANCEL的方法：玩者可設定輸入指令，可用回上集的輸入指令。

第8頁



空中GUARD：擋格對手空中的攻擊，玩者可設定存在與否。

吹飛後變成JUMP狀態：減少吹飛後被狙擊的機會，玩者可設定存在與否。

所有技的削DEMAGE：在擋格對手的所有技攻擊時所受的損傷，可設定存在與否。

S.A. GUAGE MAX START：一開始便可使用S.A.，玩者可設定存在與否。

S.A. ROUND RESET：每場戰鬥開始前也可選擇S.A.種類，可設定存在與否。

第9頁

地上CHAIN COMBO：可使用以小接大的拳腳COMBO，可設定存在與否。

空中CHAIN COMBO：在空中可使用以小接大的拳腳COMBO，可設定存在與否。

全通常技CANCEL可能：全部拳腳技也可作COMBO，玩者可設定存在與否。

必殺技→必殺技or S.A.：以必殺技CANCEL必殺技甚至S.A.，可設定存在與否。

第10頁



全SUPER ART可用使用：角色可同時使用3種S.A.(但指令相同之S.A.不能同時使用)，玩者可設定存在與否。

S.A. CANCEL S.A.：S.A.途中可駁另一S.A.，玩者可設定存在與否。

空中COMBO的限制值：空中COMBO輸入時間的限制，可設定輸入時間的長短。

空中BLOCKING的應對



在格GAME的常識中，應付空中跳過來的對手，當然是以對空技迎擊罷！然而，《3.3》中有著空中BLOCKING的關係，故對空技也有著一定的危險。因此，玩者可用空隙較少的通常技來引誘空中跳過來的對手使用空中BLOCKING，之後再用地上BLOCKING來反擊。





角色的TARGET COMBO



遊戲中大部份的角色(不是所有角色)也有其特定TARGET COMBO，早在130期《遊戲誌》本刊已刊登了角色的T.C.，唯當中不免仍會有所缺漏，故以下便補回遊戲中角色的T.C.：





角色	T.C.
ALEX	蹲下輕K・蹲下中K／蹲下重K
RYU	遠重P・遠重K
KEN	近中P・重P
YUN	跳躍中輕P・跳躍中→＋重P
	中P・重P・←＋重P
	輕P・輕K・中P
	蹲下中P・蹲下重P
	蹲下重K・重K
YANG	垂直或前方跳躍中中K・空中↘＋中K
	輕K・中K・重K
	中P・重P・←＋重P
DUDLEY	蹲下輕K・蹲下中P・蹲下重P
	蹲下輕K・中K
	→＋重K・中K
	→＋輕P・中P
	→＋輕K・中P
	輕P・中P・中K
	輕K・中K・中P・重P
	中P・中K・重P
	→＋中K・中K・重P
	中K・重K・重P
NECRO	←＋輕K・中P
ELENA	跳躍中輕P・跳躍中中K
	跳躍中中P・跳躍中重P
	重P・重K
	中K・蹲下重P
ORO	近輕K・中K
IBUKI	跳躍中重P・跳躍中→＋中K
	跳躍中輕P・跳躍中→＋重P
	跳躍中輕K・跳躍中→＋中K
	遠輕P・遠中P・→＋輕K
	近輕P・中P(1 HIT)・重P
	近輕P・中P・蹲下重K・重K
	中P・→＋輕K
	←＋中P・重P
	←＋中P・蹲下重K・重K
	近重P・蹲下重K・重K
	近輕K・中K・重K
	中K・重K
	←＋中K・→＋中K
SEAN	近中P・重K
	近重P・→＋重P
URIEN	輕P・中P
	→＋中P・重P
豪鬼	近中P・重P
春麗	垂直或前方跳躍中重P・空中重P
MAKOTO	輕K・中K
	→＋中K・重K
REMY	近中K・重K

角色的隱藏顏色

遊戲中的每名角色其實也有其隱藏顏色，而這亦是CAPCOM格GAME一貫特色。要使用《3.3》角色隱藏顏色的方法，只要按照以下方法便可：

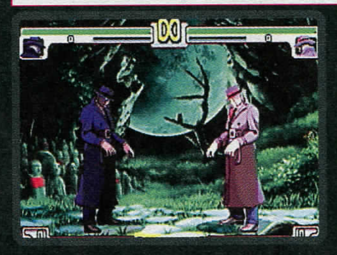


隱藏顏色出現方法

1＞先把SYSTEM DIRECTION設定為「NORMAL」

2＞完成ARCADE MODE一次(不限ROUND數、難度及CONTINUE次數，但SYSTEM DIRECTION一定要是「NORMAL」)

3＞之後把遊標指向該名「爆機」角色上按START＋攻擊掣便可選擇其隱藏顏色

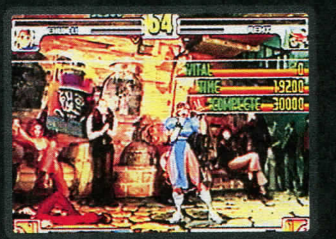




SPECIAL PERSONAL ACTION？

在街機板《3.3》中，HUGO是有一招隱藏PERSONAL ACTION，而DC版也把此招隱藏PERSONAL ACTION收錄在其中，操作方法是輸入↑＋重P重K同按，HUGO便會造出平時的P.A.姿勢，然後其經理人POISON(對吧？)便會出來送上一個飛吻並說一句「GO HOME‥‥」，在春麗的勝利場合，只要輸入↑＋重P重K同按，春麗便會做回《SF II》時代的「招牌」勝利姿勢。





謎之存在-Q的挑戰！

Q是《3.3》最新登場的角色，在CPU戰中玩者是不會遇上他／她／它的，然而，只要在CPU戰中達至一定的條件，Q便會亂入「挑你機」。要知道Q的出現，方法也十分簡單，只要在決勝ROUND取得勝利後，在畫面中突然出現Q的背影，這亦表示Q即將亂入挑戰玩者。而達成Q亂入的條件如下：

1＞CPU戰中不能作任何CONTINUE(不限難度)

2＞CPU戰中一定要2 ROUND直落取勝，不能輸掉一個回合

3＞在每次CPU戰之後的評分也一定要達「D」級或以上

4＞至少取得2次SP POINT(只要CPU戰後的評分比前關高便可取得SP POINT)

5＞根據對戰設定ROUND數取得一定次數的SUPER FINISH(「屈擋」死的CHEAP FINISH不計)

對戰ROUND數	SUPER FINISH次數
a)1盤勝	3次以上
b)3盤2勝	5次以上
c)5盤3勝	7次以上
d)7盤4勝	9次以上









QUICK STANDING的應對





Q.S.在《3.3》中是一個重要的系統，其主要作用是減少被狙擊的機會；然而站在攻擊一方的立場，Q.S.是一個令人頭痛的系統。因為對方在Q.S.後，攻擊的一方實在難以保持密著狀態。就針對個別角色的Q.S.狙擊法而言，通常在使用投技或特定必殺技打DOWN對手後，理應使用前DASH接近對手，但個別角色本身機動力太高或太低，DASH可能是追過了頭(太快)或追不到(太慢)，因此便要因應角色的機動力來調教。一些機動力極高的角色如YUN及YANG，就算單以步行速度也可追趕Q.S.中的對手。而春麗、MAKOTO及ELENA等角色通常要以1次DASH才可追趕Q.S.中的對手。至於絕大部份的角色如RYU、DUDLEY及URIEN等則要以2次DASH才可追趕Q.S.中的對手。又，由於Q的機動力極低，故通常要以3次DASH才可追趕Q.S.中的對手。當然，以上提及的狙擊法也要視乎對手角色而定，通常HUGO、ALEX、TWELVE等角色也較易狙擊。另外，在版邊的場面，由於距離上的限制，就算狙擊Q.S.中的對手也變得較易。

以「MSF」作目標

在今集每場戰鬥後，電腦會根據玩者在剛才戰鬥中的表現評級，給予玩者一個GRADE，這便是GRADE JUDGE SYSTEM。當中的評分標準大致可分為OFFENCE、DEFENCE、TECH及EX POINT四部份。你可以取得最後「MSF」(MASTER OF STREET FIGHTER)的殊榮嗎？







GRADE JUDGE SYSTEM 要點

1) OFFENCE POINT

STUN POINT	對手擊至暈眩的次數
MAX COMBO POINT	造出來最大的COMBO數目
TARGET COMBO POINT	實質以TARGET COMBO擊中對手時的次數及分數
通常投成功POINT	實質以通常投擊中對手時的次數及分數
G.D.成功數POINT	以G.D.成功時的次數及分數
Q.S.成功數POINT	以Q.S.成功時的次數及分數
P.A.成功數POINT	以P.A.成功時的次數及分數
REVERSAL POINT	實質以REVERSAL擊中對手時的次數及分數
SUPER ART POINT	實質以S.A.擊中對手時的次數及分數

2) DEFENCE POINT

殘留體力POINT	相對勝出時所殘留的體力
BLOCKING	成功數POINT(又分下列3類)
初段BLOCKING	通常的BLOCKING
連續BLOCKING	多段攻擊的連續BLOCKING
GUARD BLOCKING	擋格中的BLOCKING

3) TECH POINT

FIRST ATTACK POINT	取得FIRST ATTACK的次數及分數
LEAP ATTACK POINT	實質以LEAP ATTACK擊中對手時的次數及分數

4) EX POINT

ROUND連勝BONUS POINT	ROUND數的連勝，最好一ROUND直落
FINISH POINT	決勝ROUND中用以K.O.對手的攻擊之分數
VARIABLE POINT	最大同一技巧攻擊對手的分數

豪鬼第3招隱藏S.A.之謎？

相信有玩過前作的玩者也知道，豪鬼在ENDING中使出了一招把整座山劈開的招式，這便是今集新增加的特殊S.A.「金剛國裂斬」了。無獨有偶，今集豪鬼在ENDIND中表演了一場徒手把潛艇打至「浮空」(？)並擊破的絕技，而此招的名堂則為「天衝海轢刃」，那是否意味著此招會成為下集中豪鬼新修成的S.A.？











角色的特殊出場

在《3.3》中人物眾多，故當中的關係亦千絲萬縷，就如《拳X》系列一樣，以特定的人物對戰，在戰鬥開始前便會有特殊的出場畫面。以下則輯錄了遊戲中一些特殊的出場畫面，希望大家能體會遊戲有趣的另一面。



「好對手的戰鬥」-RYU VS KEN



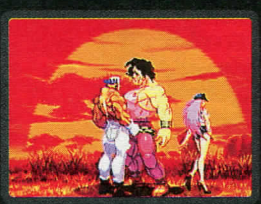
「香港體操隊表演後空翻」-YANG VS YUN



「改造人的悲哀」-TWELVE VS NECRO



「對決！空手道VS忍術」-MAKOTO VS IBUKI



「筋肉一代男的見面禮」-HUGO VS ALEX

JET SET RADIO

Text by：悟空

DC

生產商：	SEGA
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM x 1
記憶：	4 BLOCKS
發售日：	發售中

1P/ETC/MODEM、VMS、震動PACK、VGA BOX對應

一期完爆機攻略

上期已為大家介紹過遊戲第一關的攻略法，今期便為大家繼續餘下的攻略(沒騙大家吧！)，現在亦不再多說，立即開始攻略！

新同伴加入(一)

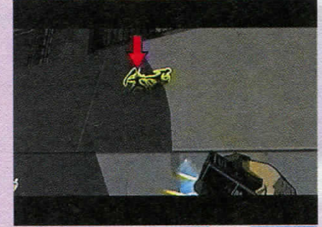
遊戲中可使用的角色共有十位，除了玩家手上的三位角色還有七位會在遊戲中出現，而使用他們的方法很簡單，只要不斷過關便可，因為每個一關或兩關遊戲便會出現挑戰者向玩家挑戰，而這些所謂挑戰者就是餘下的七位角色，他們與高和吉姆一樣，只要跟著做他們的動作成功三次便可將令他們成為同伴，不過只是頭數位是跟動作，之後的數位玩法會有點不同，後來的會與玩者進行速度賽，玩家要以實力來戰勝他們才可成為同伴；當完成第一關後便會出現挑戰者的EVENT，這名挑戰者叫コンボ(KONBO)，他與高和吉姆一樣都是要玩者成功做出三個指定動作便會成為同伴，KONBO給玩家做的三個動作都很簡單，要完成應不是難事。











初遇紅心黨

成功招攬新同伴後便可進行第二關，其實第二關玩家是可以自行選擇的，因為這時已有兩個標記出現在地圖上，筆者的攻略是先選擇紅心標誌的關數，這個有紅心標誌的區域就是遊戲其中一個團體「紅心黨」、另一個是機械兵團；這個紅心黨的版圖主要分公園、馬路和斷裂的天橋三部份，主角的出發點是剛才與KONBO比試的地方；筆者的攻略法是最好先將公園六個塗鴉目標完成，之後到後方斷裂天橋的三個目標，要留意斷橋那處是分開兩邊的，一邊在公園後方很容易會到達，而另一邊則要











利用橋邊的吊臂或滑牆方式飛過對面，當完成橋上三個目標後便可將餘下四個在馬路的目標，很多人也以為應先處理馬路上的目標，其實這會比較麻煩，因為先處理馬路旁兩個目標時必定會有交通警出來阻止，以這種扣少許體力完成目標的方法筆者覺得不太好，但假若先將公園和斷橋上的目標處理後那必定會出現一班防暴警察向玩者施放催淚彈，但只要將公園及後方處理後才去處理馬路的目標，因為有防暴警察而在塗鴉馬路兩旁的目標時便會沒有任何阻攔，只是在隧道下方的兩個目標會出現少數防暴警察來阻礙，只要將最後在隧道中兩個塗鴉目標完成後便會過關。

怪人集團







再到選擇關數時會發現在地圖上多了一個骷髏頭標誌，這其實是遊戲第三個集團「怪人集團」，其實這時的攻略法是機械兵團才對，但因筆者手多按下手掣而選擇這行動地圖，所以現在就以這個為第二個攻略目標玩者一開始會在一木橋上，先向前走將沿途的噴漆取下，之後轉入前方那所民居，一直向前走(幫人拆屋……)到另一邊，再走上樓梯便會去到塗鴉目標的集中地，其實這關很容易便可通過，只要留意當完成三到四個目標是鬼島刑警便會帶著一群警犬出場，但這並不重要，最重要的是在塗鴉到六個目標左右時出現那架軍用直昇機，它會發射追蹤飛彈攻擊玩者，雖然飛彈的追蹤力不太強，但最好就是將它打下來，大家只要在走樓梯上來的地方跳上欄杆後再跳起便可向直昇機噴漆，當直昇機被噴漆後便不會再向玩者攻擊，這樣便可繼續完成餘下的目標，之後便可過關。





新同伴加入(二)

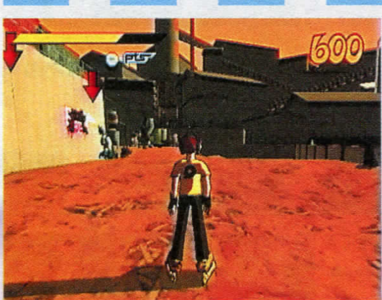


過了兩關後便會有挑戰者登場，這人的名字叫GARAMU，要他加入成為同伴的條件仍然是照著他三個指家動作重做一次便可，頭一兩個動作不會太難，只是第三個會有點難度，在第三個動作時玩者要看清楚第三次與第四次跳躍的位置，只要看清楚位置要招攬他應不是問題。

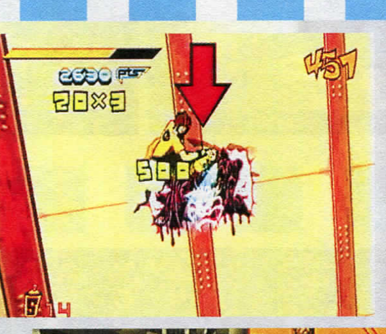




再戰怪人集團







今次筆者再選擇怪人集團另一個根據地，這次的地圖是以一地盤作背景，這個地盤的地形像一個山坡逐層逐層向下移的，玩者一開始會在最上方，但附近是完全沒有噴漆可以取的，唯一有噴漆取的地方就在山坡最低處的工場內，一直向下走去到工場取得噴漆後應將同一層的塗鴉目標首先處理，處理好後便會出現一班降傘槍手，補充噴漆後走上一層將四個目標處理，這時應會有少量機關槍手向玩者攻擊，但不用理會，只要不是停下來根本不會被打中，當完成第二層四個目標後槍手會消失繼而出現三架直昇機，繼續向前走到一開始出場的最上方將三個目標處理好後便可向最後一個目標前進，現在應有很多時間，最好就是將三架直昇機解決，因為這處的地形是山坡，所以只要一跳起便可與直昇機成水平，要解決它們不成問題，最後將在工場頂上的目標噴漆後這關便告完結。





決戰怪人集團





不經不覺已是第三次與怪人集團戰鬥、亦是最後一次，今次玩者是與集團的頭目進行決戰，不過方法仍然是以噴漆為戰鬥方法，這關的玩法是玩家要將三個怪人頭目的背部都要噴上噴漆，但不是噴一次而是噴成一個圖案，大概六至七次左右，





地圖會在一個分開兩邊的下水道；很多玩家第一次玩時都只會死跟著其中一個頭目直到解決他才去追第二個，這是個非常浪費時間的方法，其實只要大家留心看清楚的話便會看到三個頭目是有一定的行走路線，三人的行走路線都會有數處地方會立著不動，只要清楚知道每人的行走路線便可預先站在他們停留位置附近再攻擊（噴漆）便可將三人解決。這關最要留意的是角色的體力，因為整個地圖中只有一支補充體力的道具，不要常與頭見發生碰撞或跌進水中而消耗體力。

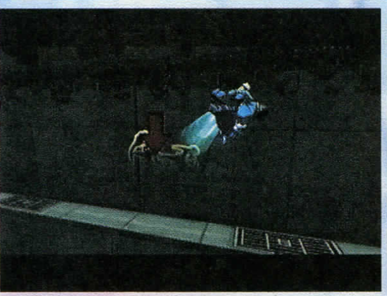


新同伴加入（三）

過關後到再選攻略地點時會再有挑戰者出現，今次的挑戰是位女性，名字叫BISU同樣是只要照著她所做的三個動作再做一



次便可通過，第一和第二個動作對現在已有一定技術的玩家很容易便可做到，特別是第一個根本不須跟著她左右兩邊跳再噴漆，而第三個則比較麻煩，大家要看清楚BISU最後落地時的位置，一定要依照這位置降落，否則會判動作失敗。





初遇機械兵團

這關的版圖是以各種大廈和少量街道所組成，這關雖看似很複雜，其實是非常非常簡單的，玩家會在一大廈頂作起步點，現在首先是要將地上的所有目標處理，因為在末段在地面會有警察出來阻礙工作，所以





要先解決地面上的目標，當將地面上所有目標都解決後便可尋找通路回到屋頂，先將四個角落的目標塗鴉吞再走到一角落處將最後一個目標塗鴉這關便可完成。





新同伴加入（四）



再次有挑戰者出現，今是的挑戰者也是一名女性，她的名字叫KIYUGO，她仍然只須玩者依照她的動作再做一次便可向她招攬，今次除了第一個指定動作比較容易外，第二個也開始有些難度，第二個是要玩者由一大廈頂一口氣經過兩處立足點非常細的滑行通道去到另一個大廈頂，因為地圖的天氣的夜晚所以畫面會比較暗，玩者要看得很清楚才可跳起到另一條通道；第三個動作要留意的地方就是在滑上斜台跳起到圓頂後滑向那立足點的問題，玩家要很有連貫性才可通過。







再戰機械兵團

今次要行動的版圖就是先前與KIYUGO比試的地方，開始時玩者會在一列火車上(不會動的，請





放心)，跳下右邊取走所有噴漆後便向圓頂廣場前進，到達圓頂廣場時看到這處一共有十個塗鴉目標，而首先要處理的就是要經圓頂才可完成的兩個目標，因為這兩個比較麻煩的目標如果不首先處理，那之後到了坦克車出場的時候便會很難完成，當完成上方兩個目標後便可處理下方非常簡單的八個目標，塗鴉至第三個時空中便會出現一班機關槍手，不要理會他們盡快完成八個目標便可經一輛貨車離開這區向商店區前進；到達商店區後再完成多兩個目標對手的坦克車便會出現，但也是不須理會，只要將餘下的目標完成便可過版。





機械兵團之末期



這次是與機械兵團最後一次戰鬥，今次的任務同樣是將兵團三個頭見的背部都噴上噴漆，這次的版圖是上方有多條行人天橋，下方則有車來車往的馬路，今次的頭目比之前怪人集團的頭目易應付得多，他們只會在各條天橋上跳來跳去，玩家只須在一天橋樓梯位前多少靜心等待，當旁邊有頭見經過便起步追，他以滑行滑下樓梯時玩者便跟著他滑下去，這時他便會背門大開任人魚肉，用這方法要將他們打倒根本不是難事。



新同伴加入(五)





將機械兵團打倒後會再有新的挑戰者向玩家挑戰，今次的筆者不知他是男還是女，只知他名字叫YOYO，今次的比試不再是照指定動作重做一次，而是與YOYO進行速度賽，玩家只要快過YOYO到洒塗鴉點將目標塗鴉便算勝出；一開始兩人都在火車軌上，一直向前走去到圓頂廣場，再用貨車經通道去到商店區，再由火車上方的天橋去到另一處商店區，穿過隧道後再經一大廈沿木板滑行到一大廈頂取得噴漆完成目標便可勝出。

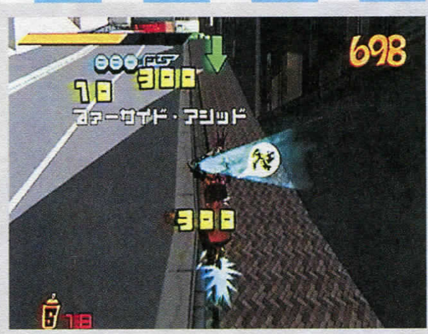


與紅心黨的最後一戰

現在三大黑幫只剩紅心黨還未解決，這關就是他們解決一切的時候了，今次是與紅心黨的頭見戰，同樣是將三人的背部都噴上噴漆便可過關；這次已是第三次頭見戰，還以為他們會比前兩幫的頭見利害，誰不知他們原來是







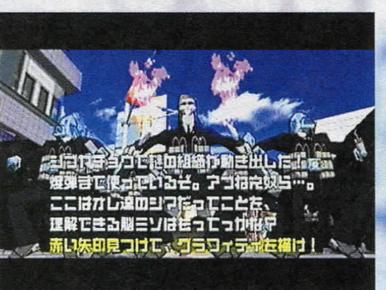




最弱的！，因為他們一部份時間都會聚在一起，只是見到玩者來到時便開始離開，這時才開始離開的話要追上他們根本不難，只是有時他們跑山坡的速度實在快得驚人，這樣斜的山坡也可以這麼快、利害，不過玩者其實不用跟著他們一起跑的，玩者只須不斷跳躍便可輕易追貼他們，經過一輪追逐後終於將三個頭目解決。

炸彈狂徒

來到這裏遊戲已進入尾聲，這場便是與最終頭目初次見面的一版，這次的難度不大，但版圖卻很大！因為今次是將紅心黨三個據點版圖合併起來而成的，所以當玩家完成一區的塗鴉目標後便要走到另一區，而要訣就是一定要先將在地上的塗鴉目標處理後才處理上方的目標，因為只要玩者完成一定數名的目標時一班炸彈狂徒便會出現阻攔玩者，他們會不怕犧牲衝上來與玩者來個同歸於盡，玩者要小心他們這種不要命的戰鬥法，另外筆者給大家一個提示，就是每一個塗鴉目標都裝置了一個炸彈，只要玩者一接近便會聽到一種BB聲，這時大家要盡快走開，先等炸彈爆炸後再去塗鴉便萬無一失，只要將三區的塗鴉目標全部完成後便可過關。



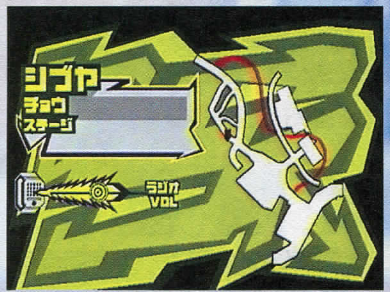






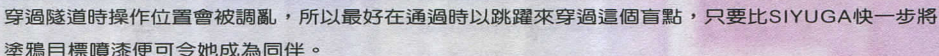


新同伴加入（六）





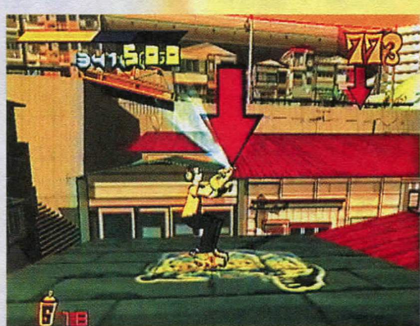
經過兩次戰鬥後會再有挑戰者出現，今次的挑戰者是一名女性，名叫SIYUGA，也是同伴中最後一名女性，他的比試方法同樣是速度賽，今次的道路大家應該會很熟悉，要完成應不是難事，唯一要注意的地方就是一開始由巴士站那區穿過隧道時操作位置會被調亂，所以最好在通過時以跳躍來穿過這個盲點，只要比SIYUGA快一步將塗鴉目標噴漆便可令她成為同伴。





大戰飛行部隊

今次的戰鬥版圖是以怪人兵團三個根據地組合而成，同樣非常之大，而且所有通道都非常狹窄複雜，時常突然出現斷開的路，所以這關非常考驗玩家的警覺性；這關開始時會在一處建滿房屋的屋地方，玩家正站在一屋頂上，在這處屋頂中共有五個塗鴉點，四個在屋頂中一個在地面，先將四個在屋頂的目標處理好，最後便將在地面的一個目標處理，但要小心地面那目標是有人用用槍看守的，要小心行事。解決地面那個目標後便向後方的屋子衝過去，衝過去後會去到第二區，這是之前第一次出現直昇機那關，這關所有塗鴉目標都在下方的屋頂上，只有一個是在那白色油庫處，當完成六個左右目標後便會出現一班穿著飛行裝備的槍手，他們會不斷向玩家開槍，玩家要一邊避開他們的









子彈一邊完成塗鴉，當連油庫那處的目標也完成後便可經地下水道去到最後一區地盤山坡，進入下水道後便去到與怪人集團頭目戰鬥的地方，這裏同樣有塗鴉目標要處理，這處我麻煩不多，只是之前那班飛天槍手一樣會跟著來，他們會繼續阻礙玩者前進，將下水道所有目標處理後便可跳往另一邊由另一個下水道入口離開到地盤山坡，在地盤山坡的目標不太多，只有四個，只要將最後四個目標都完成的話這關便會結束。

新同伴加入（七）

最後一名挑戰者，名字叫SODO，今次的比試方法同樣是速度賽，只要賽道是所有角色中最長的一條，最快走畢全程再將目標塗鴉便可勝出，筆者給大家一些提示，在起步時可以讓電腦先起步，待進入下水道時只要利用兩邊的斜位便可將他拋離。







合併地圖最後一關





這次是將三區地圖合併起來進行遊戲的最後一次，這次筆者不多作介紹，因為這次和之前同區的攻略可說是一樣，只是在最後天橋那處會出現一些攻擊力很高的敵人，但他們的警覺性很低，只要慢慢接近他們看守的塗鴉點便可神不知鬼不覺將目標完成。



飛越街角

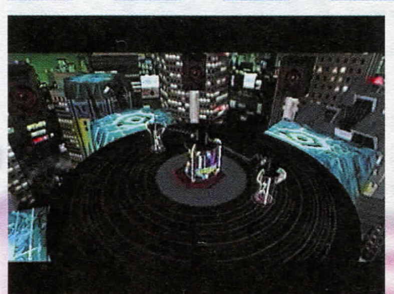
這關的任務是要與三名頭目戰鬥，一樣是要在他們的背部噴上噴漆便可過關，與水道戰一樣，他們看似是四處亂走亂跳，其實有數處地方他們會在那裏停一會的，玩者只須在那些停留點便可將他們解決。







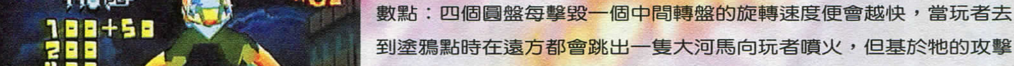
最後一戰

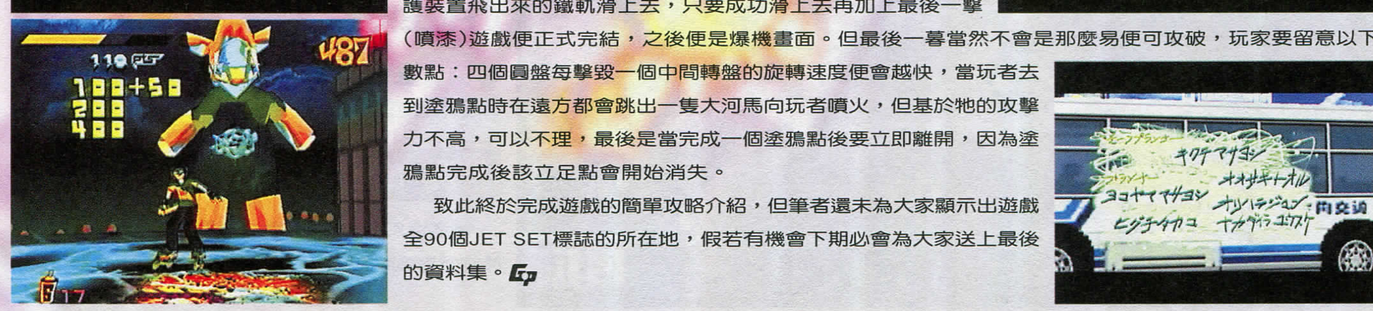


終於來到最後一戰的決戰地點了，這處是不能看到地圖的，不過看不看到也沒所謂，因為整個地型一看便清楚，這場戰鬥的戰鬥方法是先要將圍著終後頭目的四個塗鴉點處理，只要四個塗鴉點處理掉後中間的保護裝置便會被破壞，之後玩家便可利用保護裝置飛出來的鐵軌滑上去，只要成功滑上去再加上最後一擊(噴漆)遊戲便正式完結，之後便是爆機畫面。但最後一幕當然不會是那麼易便可攻破，玩家要留意以下數點：四個圓盤每擊毀一個中間轉盤的旋轉速度便會越快，當玩者去到塗鴉點時在遠方都會跳出一隻大河馬向玩者噴火，但基於牠的攻擊力不高，可以不理，最後是當完成一個塗鴉點後要立即離開，因為塗鴉點完成後該立足點會開始消失。

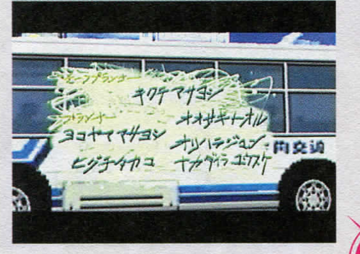








致此終於完成遊戲的簡單攻略介紹，但筆者還未為大家顯示出遊戲全90個JET SET標誌的所在地，假若有機會下期必會為大家送上最後的資料集。GP



羅德島戰記~邪神降臨~

TEXT：咸旦仔

DC

生產商：	角川書店 / ESP
售價：	6800日圓
容量：	GD-ROM X 1
記憶：	61 BLOCK
發售日：	發售中
RPG / 對應振動	

RECORD OF LODOSS WAR The Advent of Cardice

ロードス島戦記 邪神降臨

地上最強之戰士

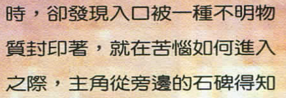
富拉利斯之丘(ファラリスの丘)

主角為了取得索迪魯(ショーデル)人頭，於是離開魔龍拿斯之巢穴(ナースの巣穴)向著西北方的黑暗神殿進發。要進入黑暗神殿就必須從富拉利斯之丘(ファラリスの丘)的西北方進入，而主角能在這裏取得不少寶箱和礦石，但同時也有不少陷阱及比早前強的敵人等待著主角。當主角走至黑暗神殿前時，卻發現入口被一種不明物質封印著，就在苦惱如何進入之際，主角從旁邊的石碑得知只要將四座巨神像擊碎封印便會解開，於是主角便在富拉利斯之丘中找尋四座巨神像。幾經艱苦下終於將四座巨神像擊碎，跟著主角再次返回黑暗神殿。正當主角走至黑暗神殿前之際，卻突然被一大批妖物包圍，將所有妖物幹掉後便進入黑暗神殿找索迪魯。















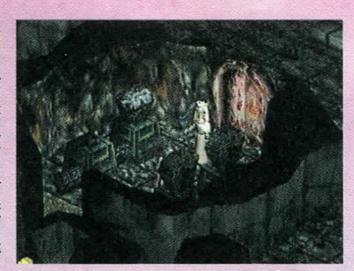
CHCEK POINT

1. 要注意在擊碎巨神像的同時，會召喚來一大群妖物包圍主角。

黑暗神殿

剛通過入口，前方再有一度被封印的門，行至門前時突然有兩度光柱出現，原來是北之賢者—蘇尼爾(北

の賢者スレイン)和瑪夫司祭—尼莉雅(マーファ司祭レイリア),二人擔心主角能否將索迪魯擊敗,於是便到來協助主角擊敗索迪魯。而在這時主角需從二人中選擇其中一人同行,他們二人同是重用魔法的魔法師,蘇尼爾就是注重攻擊魔法的,而尼莉雅則注重回復魔法。主角不認為女人能幫得到忙於是選擇了尼莉雅,跟著主角二人便將通道內的四條石柱破壞,同時亦解除了門的封印,二人便一鼓作氣進入殿內。

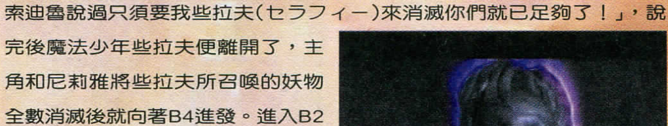




進入神殿後發覺中間有一座巨神像,破壞巨神像後卻發現到下層的路口被一大批妖物堵塞了,有了尼莉雅的幫助下主角不費吹灰之力便將妖物全數消滅,跟著二人繼續向B1前進。B1中似乎只有一條通道,當二人行至房間時,突然出現一位神秘的魔法少年,更召喚出一大批妖物將二人包圍著,魔法少年說:「果然如索迪魯所言你們真的來了,你兩個蠢才是來殺索迪魯嗎?你們是這樣想的話那便只有死路一條。索迪魯說過只須要我些拉夫(セラフィー)來消滅你們就已足夠了!」,說完後魔法少年些拉夫便離開了,主角和尼莉雅將些拉夫所召喚的妖物全數消滅後就向著B4進發。進入B2的房間後些拉夫再次出現並召喚出達魯(ダール)和成群妖物來對付二人,雖然牠們比一般的妖物強,但二人也不是弱者,經過一輪激戰二人終於將牠們消滅。接著主角們便要找尋B3的入口,除了將房中的巨神像全數破壞外就別無他法了。破壞巨神像後B3的入口隨之而打開,二人下到B3時,些拉夫已在房中等候,些拉夫:「怎麼呀?想來殺我嗎?」尼莉雅:「等等!我並不想殺小孩,你還是讓開吧!」些拉夫:「到了這個時候還說廢話」主角:「你真的這麼想戰鬥嗎?」些拉夫:「你們以為我是小孩便沒什麼本領嗎?我已經受暗黑神弗拉利斯(ファラリス)的洗禮。」主角:「你說你是暗黑神弗拉利斯的孩子?」些拉夫:「是又怎樣?」接著再度召喚一大批妖物出來,些拉夫:「這次我決不會再手下留情,殺了他們!」於是些拉夫和妖物便一擁而上,戰鬥亦隨之而展開。主角和尼莉雅齊心協力下終於將些拉夫和妖物一一擊敗,之後B4的入口亦會打開,奄奄一息的些拉夫說道:「你們贏了,也許你才是暗黑神弗拉利斯的子民。但你們或許還未知道索迪魯的厲害吧?我就給你們見識一下他的恐怖能力吧!」













主角二人眼前緩緩出現自由戰士班被石化的一幕,恐怖的索迪魯發出令人毛骨悚然的奸笑,主角看見曾同甘苦共患難的戰友竟落得被石化的下場,恨不得立即將索迪魯消滅。進入B4後,這裡的地形比之前更為複雜,主角二人四處找尋巨神像並將它破壞。二人行至最上方發現索迪魯那一尊醜陋的石像,將它破壞後二人便從入口進入弗拉利斯大聖堂。二人進入大聖堂時索迪魯已在等候著,索迪魯:「你們終於來送死了!你們竟然能將些拉夫殺死!」尼莉雅:「明明是你殺了他,竟還這樣說。」主角:「不用多說,快將頭顱獻上來。」索迪魯:「哈哈!就憑你們嗎?」轉眼間,索迪魯便召喚出大批妖物,索迪魯:「去死吧!」,帶著憤怒之戰便正式展開。經過一輪艱險戰鬥,索迪魯的石化術最終也不敵主角的正義之劍。取得索迪魯的人頭之後,也是時候返回魔龍拿斯之間了。

CHCEK POINT

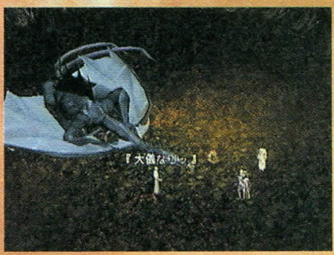
1. 主角與北之賢者—蘇尼爾和瑪夫司祭—尼莉雅對話時,選擇第3個答案蘇尼爾便會加入隊伍,選擇第4個答案尼莉雅便會加入隊伍。

2. 索迪魯是主角旅途中最難對付的敵人,但只要將他所召喚的妖物先行消滅,最後只剩他的話便可輕鬆將他擊敗,但必須在B4的最北方處將索迪魯那一尊醜陋的石像破壞,否則任何攻擊都對他無效的。

魔龍拿斯之巢穴(ナースの巢穴)

主角拿著索迪魯的頭顱再去見魔龍拿斯,魔龍拿斯看見索迪魯的頭顱非常高興,並向主角說:「辛苦你了,現在便達成你討伐邪神的心願,將這兩顆頭顱組合成一個人頭雕像送給你,只要用它就可開啟進入邪神居住的哥古蘭城(コンクァラー城)入口。而到哥古蘭城就要向西越過沙漠,撥開迷霧,在山丘的峽谷中便能找到闇之入口。」主角對這段迷般的話語似乎不太明白,但蘇尼爾再對主角說:「魔龍拿斯還有話想說,牠想讓你成為其守護者。」魔龍拿斯:「我曾經有五古龍這個美譽,但當索迪魯和尼西保偷了我的龍之秘寶後,我的名聲便開始滑落。現在我已時日無多了,我希望能在有生之年再以一隻真正的龍再現世間。你能取得索迪魯和尼西保的頭顱,足以證明你的實力非凡,所以我希望你能







幫忙。但你首先要取得作為龍之守護者的裝備，而這些刻有龍之紋章的裝備就是分佈在瑪姆各地，取齊所有裝備後你便是龍之守護者了。」主角答應了魔龍拿斯之後，魔龍拿斯便將四件龍之裝備的位置告知。而四件裝備分別位於沙漠中央湧出之泉、古代遺跡群南端的岬中、天空之遺跡和濕地東面之三角洲裏。主角得知裝備的所在地後便立即開艱辛的找尋旅程。

CHCEK POINT

1. 與魔龍拿斯對話時玩者可選擇是否答應牠的請求，如不答應的話玩者可直接向哥古蘭城進發。

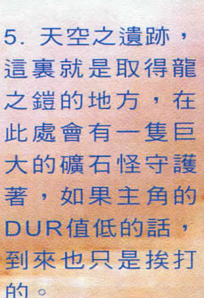
2. 在四件裝備的位置中都會有一隻非常強勁的BOSS守護著，沒有一定的能力是無法將牠消滅的。

3. 沙漠中央湧出之泉，這兒就是取得四件龍之裝備首個根據點，在這兒會有一隻藍色的水怪守護著，它的能力非常強勁，想打倒牠就要看主角的各項能力了，而戰勝牠後主角便能取得第一件裝備龍之兜了。

4. 古代遺跡群南端的岬中，主角能在這裏取得龍之盾，而這裏是由一位古代巨人守護著。如果主角連神殿外的妖物也無法輕鬆擊敗的話，最好就不要進入神殿了，否則只有死路一條。



5. 天空之遺跡，這裏就是取得龍之鎧的地方，在此處會有一隻巨大的礦石怪守護著，如果主角的DUR值低的話，到來也只是挨打的。





6. 濕地東面之三角洲，只有從天空之遺跡的傳送點才能到來的地方，而這裏也是取得最後裝備龍之劍的地方，這裏是由一隻擁有強力電系魔法的怪物所守護著。當取得所有龍之裝備後，主角便可返回魔龍拿斯之巢穴中與牠對話，跟著就可從魔龍拿斯中取得(ドラゴンバスター)的古代單語。



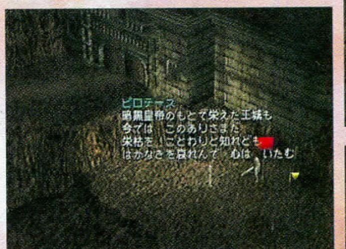
哥古蘭城(コンクァラー城)之決戰 巴古拉度

主角從魔龍拿斯取得打開哥古蘭城入口的雕像後，便開始向哥古蘭城出發，但哥古蘭城的真正所在地究竟在那裏？回想魔龍拿斯的題示「向西越過沙漠，撥開迷霧，在山丘的峽谷中便能找到闇之入口。」於是主角便根據魔龍拿斯的題示向哥古蘭城出發。而在通向哥古蘭城道路中的妖怪會比之前所遇到的強上數倍的，主角幾經艱辛下終於來到入口處，但城門卻緊閉，主角只好到處找尋開門的方法。於是主角便將入口前的大石柱破壞，破壞石柱後立即被一大群強勁的妖物包圍著，最後主角將這群妖物逐一消滅後城門就立即開啟。



進入哥古蘭城之後，主角再次遇上彼露娜素，彼露娜素：「終於來到這裏了，歡迎來到邪神的住所哥古蘭城，我終於等到報恩的時候了，有一個人想見你，請跟我來。」由彼露娜素帶路，二人來到哥古蘭城門下。就在此時彼露娜素傷感地說：「你看這裏，在黑暗皇帝的統治下，曾經是繁榮昌盛的哥古蘭城就在你眼前，你是否還有一些過去的記憶呢？多年前陛下的手下中，有一些夢想統一羅德島的勇士們，現在似乎還聽到他們的聲音呢！雖然現在不是傷感的時候，但我仍然忍不住說出來，你不要笑我。」主角：「這是人之常情吧！但我始終記不起過去的事。」彼露娜素：「謝謝！你真是個好心人，這裏變成這樣也全因黑魔道士巴古拉度所造成的。走吧！去見我的主人黑衫將軍亞修拉姆(アシュラム)。」







主角和彼露娜素一齊來到哥古蘭城1F，二人走至城中看見一名身穿黑色服飾的劍士正在揮舞著手中的長劍來對付妖物。彼露娜素：「亞修拉姆讓你久等了！」。亞修拉姆：「彼露娜素辛苦你了。他就是主角嗎？我叫亞修拉姆！聽說你已將索迪魯和尼西保打敗了，你可否與我一同去消滅巴古拉度嗎？」。為了阻止邪神復活主角便一口答應與亞修拉姆同行，而彼露娜素也出發繼續追尋自己的夢想。接著主角便和亞修拉姆向哥古蘭城深處進發，前行不久就遇上到來阻止二人前進的妖物，並說道：「歡迎你們來到哥古蘭城，但你們的旅程將會到此為止了。出來吧！我的手下們把他們送進黑暗深淵！」於是戰鬥隨之而展開，不過這些蝦兵蟹將又怎會是二人的對手，不消一刻二人便將妖物全數消滅。跟著二人來到B1中央大廳處，亞修拉姆發覺中央的王座有點古怪，於是主角上前調查，並將王座破壞後，一隻小妖卻從那兒跳出來。小妖：「我就是B1的守護神，你們不要因為的是小妖而忽視我，我的能力是你們想像不到的強勁。」說話中主角已被小妖的定身術擊中而動彈不得，小妖：「很吃驚吧！我可是能令人在短時間內動彈不得的，只是我必須積累一定時間才能使出





這種力量。廢話少說了，手下們出來吧！」。經過一輪血肉橫飛的戰鬥，二人終於將看似沒什麼能耐但其實擁有非凡實力的小妖擊敗。跟著二人便沿著中央的通道到達哥古蘭城B2處。二人走至前房中時，死敵巴古拉度也同時出現在二人面前，巴古拉度：「亞修拉姆還以為你怕了邪神復活而逃王不知所終，沒想到你竟然敢來這裏送死呢！」亞修拉姆：「覺悟吧！巴古拉度！我是為了替死去的黑暗皇帝報仇而前來討伐你這逆賊的。」巴古拉度：「就憑你們便想將我打倒，我可是擁有邪神賜予強大力量的魔法師呀！」巴古拉度利用邪神卡迪斯的名字召換出大批實力非凡的妖物出來，巴古拉度：「怎樣呀？邪神的力量可是永無止境的。」主角為了阻止邪神復活，於是便與巴古拉度決一死戰。

CHCEK POINT

1. 同亞修拉姆對話時無論主角選擇那一個答案，亞修拉姆也會與主角一同冒險的，而彼露娜素則不會同行的。

2. 在與小妖戰鬥時，牠會分三次召喚出一大批妖物攻擊主角，而且在戰鬥時小妖會不停使用定身術的，主角只要先將三批妖物全數消滅後，便可慢慢將小妖擊敗。另外，在戰鬥時要經常留意亞修拉姆的HP值，因為他的能力值不是太高的，雖然如此，但他死了的話之後的旅程便會非常艱辛了。

3. 和巴古拉度交戰之前，最好先將主角的PAR值提升得越高勝算便越大，因為巴古拉度在戰鬥時會放出強力的魔法，攻擊範圍非常廣大，根本是無法躲避的，如果PAR值不高的話就會比他的魔法擊倒地上，然後其他妖物一擁而上，這樣主角便會很危險了。另外，在戰鬥開始時主角一定要將兩面的石柱先行破壞，否則妖物就會不斷從石柱走出來的。

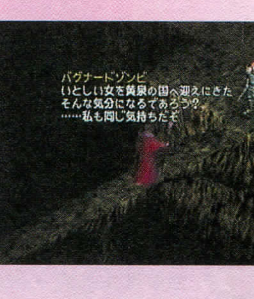
哥古蘭城(コンクァラー城)之再戰巴古拉度

將巴古拉度擊敗後，主角就能進入哥古蘭城B3。在B3中主角將東南西北四方的四尊巨神像破壞後，B4的通道便會出現，而將每尊巨神像破壞後都會出現一批妖物包圍主角的，主角必須將妖物全數消滅的。當主角進入B4後，在北面發現三尊石像和一隻巨型機械怪，而唯一通往B5入口的通道就在巨型機械怪身後。主角將三尊石像和一隻巨型機械怪消滅後，便從通道進入B5入口處，可是入口處卻被一隻石化妖怪阻擋著，看來不將牠消滅就無法前進了。

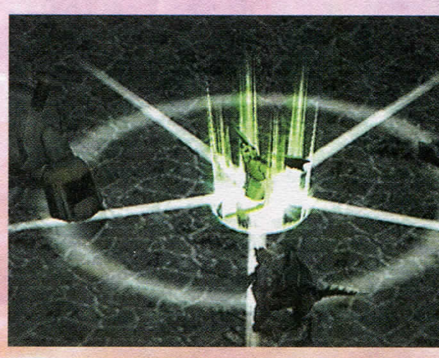




將牠消滅後就從入口進入B5，進入後出現了令人驚訝的場面，巴古拉度竟然再次出現主角眼前，巴古拉度：「我們又再見面了，你一定以為我已死了吧！那我就在黃泉路歡迎你，勝利永遠屬於邪神的，我一定要將你打敗，來吧！到黃泉路吧！」再道：「壓倒性的力量！我的魔法終於達至頂點了，這次死亡真是有價值！」主角：「你真的死了嗎？」巴古拉度：「你還不明白嗎？我為了變成死神之王得到永遠的生命和無窮無盡的力量才刻意被你殺死的。現在給你最後機會，你還是返回去吧！」主角可是一個曾經統領四方的黑暗皇帝呀，又怎會就此放棄呢！經過一場激烈的血戰，主角終於再一次將巴古拉度打敗。之後主角從出口再次走回B4，在房間中找到通往B6的傳送點，由傳送點出來就來到哥古蘭城B6的冰之洞穴。跟著在從房中的另一個傳送點通往B8，來到後再從左面的入口進入B9中。







CHCEK POINT

1. 和石化妖戰鬥時，主角要非常小心牠所放出的光球。先將兩旁的大石柱破壞，這樣其他妖物便無法復活了。

2. 再與巴古拉度戰鬥時，除了攻擊魔法轉為火系魔法外，其他都沒有多大變化，但主角要小心他一般的物理攻擊，因每一次都能扣千幾點HP值，所以主角沒有一定數目的HP值的話，很容易給他擊敗的。

哥古蘭城(コンクァラー城)之封印灰色魔女卡娜

就在主角進入B9後，大賢者奧度突然出現，奧度：「太好了！邪神之戰快到了，但之前你還要打倒一位敵人。」主角：「是誰？」奧度：「就是灰色魔女卡娜，在邪神復活的時候，灰色魔女卡娜便會出現，你能打倒巴古拉度，所以我絕對相信你也能戰勝她的。但她會阻擋你前進並迷惑你的。」主角：「不用擔心，我討伐邪神的決心是不會動搖的。」奧度：「你不要輕視卡娜，她是支配羅德島500年之久的魔女。如你戰敗的話，她就會統治這個世界了。」主角：「那麼我現在就去將她殺死吧！」奧度：「這樣不行的，卡娜擁有強力的法術和恐怖咒語，如果你將她殺死的話，你就會變成卡娜。」主角：「那怎麼辦？」奧度：「讓我教你一種魔法用來封印卡娜。」奧度施展完法術後，奧度再說：「現在就可以了，你已不能將卡娜殺死，但可以打敗她。去吧！朋友，千萬要小心！」。

當主角走至B9左面的洞穴中，便會遇上魔女卡娜，卡娜：「你終於來到了，真是如奧度想的一樣，你的出現使邪神復活遇上很大的阻擾，你忘了嗎？但我對你的事非常清楚。」主角：「你知道我的什麼？」卡娜：「你的命運是永遠不會改變的。」主角：「我的命運！這是什麼意思呀？」卡娜：「哈哈！就是你打倒邪神後你便會死，這便是你注定的命運。」主角：「不要說

了！」卡娜：「你復活的使命就是打倒未完全甦醒的邪神，打倒邪神後你就會死去，奧度的魔力亦會消失。」主角：「去死吧！」於是主角便與卡娜展開生死戰。卡娜的魔法雖然強勁，但最終也是邪不能勝正的，擊敗卡娜之後，卡娜氣若悠絲地說：「戰鬥到此為止了，殺了我吧！」主角：「我並沒打算殺妳。」卡娜：「笑話，奧度說你要殺我的，如果你將我殺死，你就可以變成我永遠不死了。我統治了羅德島已經500年了，我已經很累了。有件事請你記著，當打倒邪神後你馬上就會死去。如果你再死一次，你的靈魂將會煙消雲散的。」主角復活的目的就是要將邪神消滅，而且身為一個勇敢的戰士又怎會是貪生怕死之徒呢！雖然有些傷感但主角也繼續向著討伐邪神的使命進發。

CHCEK POINT

1. 和卡娜戰鬥時，她會召喚出索迪魯和尼西保助陣，但主角可以不用理會二人，只要將卡娜消滅二人也會消失的，然而主角要小心卡娜的壁系魔法，一但被她圍住就很難對付了。

哥古蘭城(コンクァラー城)之卡迪斯神殿



主角打敗卡娜之後，從入口來到哥古蘭城的最底層卡迪斯神殿，奧度再次出現並說：「你終於來到這裏了，去完成你最後的使命將邪神消滅吧！」或許真的會如卡娜所言，但無論如何主角也要阻止邪神復活。奧度離去後，主角便繼續向生存的使命進發。當主角走至前方不遠便會發現一個大型升降台，利用升降台到達地底最深處，而在升降台緩緩降下時妖物仍會不斷出現，並意圖阻止主角作最後的戰鬥。升降台停下後，主角沿著前方的石路走至最盡頭，終於見到傳說中的邪神卡迪斯了，而傳說邪神卡迪斯喜歡以少女的形象出現，看來前方的少女就是了。二話不說主角和卡迪斯的戰鬥便立即展開，主角憑著打不死的戰意，最後將手中的長劍刺進邪神卡迪斯體內，終於卡迪斯打倒，可是卡迪斯卻利用最後一口氣力將主角的心臟挖了出來，同時卡迪斯也帶著主角的心臟死去了。失去心臟的主角，漸漸失去了意識，然而最後也是無法改變其宿命。山洞因失去了卡迪斯的魔力支持下正開始崩潰。奧度背著自己親手復活的戰友主角，站在高山上俯瞰著戰爭後的羅德島，可是身旁的戰友卻不能看到羅德島和平的一面了。

邪神之戰終於結束了，然而歷史還是會不繼重演的。每個人都會因時間的流逝而忘記是誰為他們希來和平的，但有一個人卻不會忘記這位英雄的事蹟的，他就是大賢者奧度，他正在等候與戰友舉杯暢飲的一天。THE END

CHCEK POINT

1. 與邪神之戰將會旅途中的最後戰鬥，所以主角應該已鍛煉至最強。而邪神卡迪斯最初會以電系魔法對付主角，主角走近時卡迪斯便會轉用風系魔法攻擊。當卡迪斯的HP值剩下一半時，牠便會召喚出一隻飛在空中的巨型妖怪一同攻擊主角，而且這隻巨型妖怪還會放出石化魔法攻擊主角，不過只要將卡迪斯消滅巨型妖怪也同樣會消失的。

古代單語

名稱	日語名稱	效能
HP agitpr+1	HPアップ+1	HP之最大值+1
HP agitpr+2	HPアップ+2	HP之最大值+2
HP agitpr+3	HPアップ+3	HP之最大值+3
HP agitpr+4	HPアップ+4	HP之最大值+4
HP agitpr+5	HPアップ+5	HP之最大值+5
HP agitpr+6	HPアップ+6	HP之最大值+6
HP agitpr+7	HPアップ+7	HP之最大值+7
HP agitpr+8	HPアップ+8	HP之最大值+8
HP agitpr+9	HPアップ+9	HP之最大值+9
HP agitpr+10	HPアップ+10	HP之最大值+10
PREVENT+1	プリベント+1	PRV之最大值+1
HP REGENER SPEED+1	リジェネスピード+1	HP之自然回復速度提升1/3秒
HP REGENER SPEED+2	リジェネスピード+2	HP之自然回復速度提升1/2秒
HP REGENER SPEED+3	リジェネスピード+3	HP之自然回復速度提升1秒
HP REGENER POINT+1	リジェネポイント+1	HP之自然回復點數+1
HP REGENER POINT+2	リジェネポイント+2	HP之自然回復點數+2
HP REGENER POINT+3	リジェネポイント+3	HP之自然回復點數+3
MP agitpr+1	MPアップ+1	MP之最大值+1
MP agitpr+2	MPアップ+2	MP之最大值+2
MP agitpr+3	MPアップ+3	MP之最大值+3
MP agitpr+4	MPアップ+4	MP之最大值+4
MP agitpr+5	MPアップ+5	MP之最大值+5
MP REGENER SPEED+1	MPチャージスピード+1	MP之自然回復速度提升1/3秒
MP REGENER SPEED+2	MPチャージスピード+2	MP之自然回復速度提升1/2秒
MP REGENER SPEED+3	MPチャージスピード+3	MP之自然回復速度提升1秒
MP REGENER POINT+1	MPチャージポイント+1	MP之自然回復點數+1
MP REGENER POINT+2	MPチャージポイント+2	MP之自然回復點數+2
MP REGENER POINT+3	MPチャージポイント+3	MP之自然回復點數+3
STR agitpr+1	STRアップ+1	STR值+1
STR agitpr+2	STRアップ+2	STR值+2
STR agitpr+3	STRアップ+3	STR值+3
STR agitpr+4	STRアップ+4	STR值+4
STR agitpr+5	STRアップ+5	STR值+5
STR agitpr+6	STRアップ+6	STR值+6
DEX agitpr+1	DEXアップ+1	DEX值+1
DEX agitpr+2	DEXアップ+2	DEX值+2
DEX agitpr+3	DEXアップ+3	DEX值+3
DEX agitpr+4	DEXアップ+4	DEX值+4
DEX agitpr+5	DEXアップ+5	DEX值+5
DEX agitpr+6	DEXアップ+6	DEX值+6
INT agitpr+1	INTアップ+1	INT值+1
INT agitpr+2	INTアップ+2	INT值+2
INT agitpr+3	INTアップ+3	INT值+3
INT agitpr+4	INTアップ+4	INT值+4
INT agitpr+5	INTアップ+5	INT值+5
INT agitpr+6	INTアップ+6	INT值+6
DAMAGE UP+1	ダメージUP+1	劍之攻擊力+1，反映值與劍的性能成正比。
DAMAGE UP+2	ダメージUP+2	劍之攻擊力+2，反映值與劍的性能成正比。

DAMAGE UP+3	ダメージUP+3	劍之攻擊力+3，反映值與劍的性能成正比。
DAMAGE UP+4	ダメージUP+4	劍之攻擊力+4，反映值與劍的性能成正比。
DAMAGE UP+5	ダメージUP+5	劍之攻擊力+5，反映值與劍的性能成正比。
DAMAGE UP+6	ダメージUP+6	劍之攻擊力+6，反映值與劍的性能成正比。
DAMAGE UP+7	ダメージUP+7	劍之攻擊力+7，反映值與劍的性能成正比。
CRITICAL 率+1	クリティカル率+1	CRIT值+2，反映值與劍的性能成正比。
CRITICAL 率+2	クリティカル率+2	CRIT值+4，反映值與劍的性能成正比。
CRITICAL DAMAGE+1	クリティカルダメージ+1	CRIT值+0.1，反映值與劍的性能成正比。
IMPACT UP+1	インパクトUP+1	劍攻擊之混亂效果上升，效果的性能與劍的性能成正比。
IMPACT UP+2	インパクトUP+2	劍攻擊之混亂效果上升，效果的性能與劍的性能成正比。
FAST ATTACK	ファストアタック	增加揮劍之速度
GOBLIN BUSTER	ゴブリンバスター	能提升3%GOBLIN(ゴブリン)的攻擊單語
GOLEM BUSTER	ゴーレムバスター	能提升3%GOLEM(ゴーレム)的攻擊單語
UNDEAD BUSTER	アンデッドバスター	能提升3%UNDEAD(アンデッド)的攻擊單語
ELF BUSTER	エルフバスター	能提升3%小妖精(エルフ)的攻擊單語
ELEMENTAL BUSTER	エレメンタルバスター	能提升3%ELEMENTAL(エレメンタル)的攻擊單語
LIZARD BUSTER	リザードマンバスター	能提升3%蜥蜴人(リザードマン)的攻擊單語
MAGIC POWER +1	マジックパワー+1	魔力+1，反映值與兜的性能成正比。
MAGIC POWER +2	マジックパワー+2	魔力+2，反映值與兜的性能成正比。
MAGIC POWER +3	マジックパワー+3	魔力+3，反映值與兜的性能成正比。
MAGIC POWER +4	マジックパワー+4	魔力+4，反映值與兜的性能成正比。
MAGIC POWER +5	マジックパワー+5	魔力+5，反映值與兜的性能成正比。
MAGIC POWER +6	マジックパワー+6	魔力+6，反映值與兜的性能成正比。
ARMOUR +1	アーマー+1	物理防御力+1，反映值與防具的性能成正比。
ARMOUR +2	アーマー+2	物理防御力+2，反映值與防具的性能成正比。
ARMOUR +3	アーマー+3	物理防御力+3，反映值與防具的性能成正比。
ARMOUR +4	アーマー+4	物理防御力+4，反映值與防具的性能成正比。
ARMOUR +5	アーマー+5	物理防御力+5，反映值與防具的性能成正比。
ARMOUR +6	アーマー+6	物理防御力+6，反映值與防具的性能成正比。
ARMOUR +7	アーマー+7	物理防御力+7，反映值與防具的性能成正比。
ARMOUR +8	アーマー+8	物理防御力+8，反映值與防具的性能成正比。
PARING +1	パーリング+1	盾之回避率增加，反映值與盾的性能成正比。

PARING +2	パーリング+2	盾之回避率增加，反映值與盾的性能成正比。
PARING +3	パーリング+3	盾之回避率增加，反映值與盾的性能成正比。
PARING +4	パーリング+4	盾之回避率增加，反映值與盾的性能成正比。
PARING +5	パーリング+5	盾之回避率增加，反映值與盾的性能成正比。
PARING +6	パーリング+6	盾之回避率增加，反映值與盾的性能成正比。
CRITICAL 抵抗+1	クリティカル抵抗+1	敵人CRITICAL擊減少1%
CRITICAL 抵抗+2	クリティカル抵抗+2	敵人CRITICAL擊減少2%
CRITICAL 抵抗+3	クリティカル抵抗+3	敵人CRITICAL擊減少3%
RESIST HELMET +1	レジスト ヘル+1	闇屬性的抵抗力+1，與兜的性能成正比。
RESIST FIRE +1	レジスト ファイア+1	炎屬性的抵抗力+1，與兜的性能成正比。
RESIST COLD +1	レジスト コールド+1	冰屬性的抵抗力+1，與兜的性能成正比。
RESIST TUNDER +1	レジスト サンダー+1	雷屬性的抵抗力+1，與兜的性能成正比。
變大再生	大いなる再生	HP自然回復速度提升2倍
MANA之活性化	マナの活性化	MP之最大值增加2倍
MANA變成肉	マナよ肉となれ	HP之最大值+3倍和MP之最大值+1/2
關連的說話變成力量	連なる言葉よ力となれ	鎧和古代單語合成之數值，同樣會增加在STR上
關連的說話變成知識	連なる言葉よ知となれ	兜和古代單語合成之數值，同樣會增加在INT上
碎岩刃	岩をも砕く刃	當CRITICA發生時攻擊力倍率增加2倍
暗黑之劍	暗黑の劍	劍之攻擊屬性轉為闇系
炎之劍	炎の劍	劍之攻擊屬性轉為炎系
雷之劍	雷の劍	劍之攻擊屬性轉為雷系
GOBLIN KILLER	ゴブリンキラー	能使出GOBLIN(ゴブリン)的一擊必殺
ELF KILLER	エルフキラー	能使出小妖精(エルフ)的一擊必殺
LIZARD KILLER	リザードマンキラー	能使出蜥蜴人(リザードマン)的一擊必殺
FIRE BORT	ファイアボルト	攻擊時能發出火炎彈
FIRE BALL	ファイアボール	攻擊時能發出大火球
EXPLOSION	エクスプロージョン	攻擊時能產生巨大爆炸
HOLY PHOTON	ホーリーフォトン	能發出聖系光彈令我方HP值回復一定數目
VALKYRIE JAVELIN	ヴァルキリージャベリン	能發出聖靈之槍令我方HP值回復一定數目
SACRED SPHING	セイクリッドスフィア	能發出聖系結界令我方HP值回復一定數目
LIGHTING BORT	ライトニングボルト	能放出電系魔法攻擊敵人
粉碎奇跡之身	奇跡の身こなし	CRITICA的出現率增加2倍
龍神之鱗	龍神のウロコ	大幅度增加雷炎冰闇四系的屬性防禦
將音變成視覺	音を視覺に	發出聲音的地點視覺化
追擊傷口	キズへ追い打ち	連續攻擊次數增加
吱血鬼之牙	ヴァンパイアの牙	攻擊時能同時吸收50%HP
蠻族の生命力	蠻族の生命力	當MP值0時便會用HP值來使用魔法

職業特「攻」隊



職業特「攻」隊

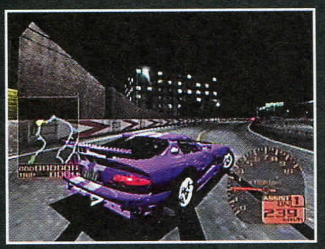


上期為大家介紹了B ZONE所出現的對手車和需要留意的位置後，今期筆者會刊登其餘所有車的出現條件，包括不屬於任何車隊的WANDERER，即是372部對手車已經全部公布。此外，講解各個SETTING的效果，以及在彎位多或直路多的路面使用哪部跑車才最快等。



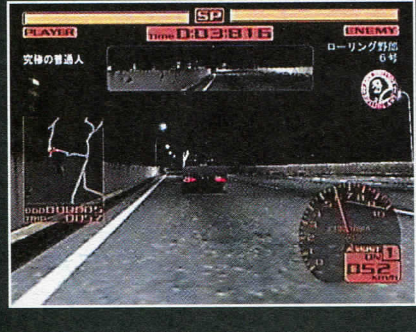
哪一輛跑車才是最快?

如果以POWER、加速力、驅動力、車身強度、回轉度各方面的整體性而論，答案絕對是披上羊的豺狼—R34。只行走灣岸的話，就以NA2和VIPER(VGTS)為最快，但只限定在C1的話，則以LANCER Evo 6(CP9A6M)為最好。不過R34在對應行走距離之下，會很快令性能大大打上折扣，因此只可以作短期性決戰，對於長期戰及連續戰差不多是不能的。





TEAM的結成

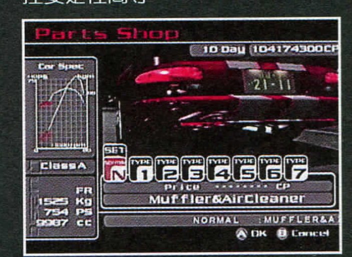


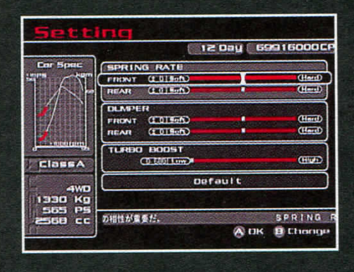
每一個車隊都會由TEAM LEADER(1人)、SUB-LEADER(1~3人)、OTHER MEMBER(2~5人)，而基本上平時在找到的成員只是OTHER MEMBER。當所有OTHER MEMBER都被擊倒時，TEAM LEADER就會自動出來挑戰玩者。不過SUB-LEADER平時是不會在首都高上出現，只會在特定的條件下出現，而條件就是以下三個，隊中擁有三個SUB-LEADER時，就會順序成為他們的條件。

1.與其他成員的第一次BATTLE時全將他們擊倒就會出現
2.與其他成員的第一次BATTLE時全被他們擊倒就會出現
3.與其他成員的第一次BATTLE時全將他們擊倒或被擊倒就會出現

各部份SETTING的效果

基本上之前的TUNING只要買取最高的PARTY就可以了，而餘下的就比較複雜的SETTING。在A、B ZONE時，由於當中的彎位多，所以最好以中低速進行BATTLE，但是在D、E ZONE的話，就要設定為最高速和操控安定性高等。





RESPONSE

調節不同的反應車速。一般是提升HANDLING和加速力的反應

BRAKE BALANCE

將調教偏向車前部份的話，Drift操控會比較好，但不要亂加否則難以控制。

RIDE HEIGHT

調教越低，直線的加速就會快，當然越低越快，但同時操拯難度亦會增加。

GEAR RATIO

低時會令加速加快，高時則令最高速提高。不過車種的不同會影響調教的效果。

DUMPER/SPRING RATE

調節行走時前後輪的滑行情況，調教至HARD的話會令車身在飄移得到更佳的效果。

TURBO BOOST

設定越高可以令車速提高，而消耗速度亦會越快。

C1編~C ZONE

RATT



166 猿飛佐助
167 紅色影子
169 Rental Driver
170 Gama Racer
171 Drift Queen

GESELLSCHAFT



172 Time is Money
173 東雲迷惑草
174 孤獨Surviva
175 Cool Doorman
176 Happy Extreme
177 Angry Priness

灣岸編

環狀線內圈

Queen's Paradise



178 衝擊之JOE
179 SUNDAY 高次
180 Balalaika加藤
181 Chopper田中
182 Lucky Man
183 夜明之Ballade
184 幻之Low England

RINGS



185 孤高之Jackal
186 Slide Tail
187 流星之陽介
188 Tune Hamada
189 Silver天使
190 音速之白色惡魔
191 修羅
192 九官鳥

環狀線外圈

CATZ



193 炎之Revenger
194 闇之帳
195 首都高之壁
196 Wine Chase
197 救火之真澄
198 乘坐炎之轎車
199 Unlucky公爵

The Road of Justice



200 Hearing Master
201 首都高之Magician
202 Fighting根元
203 Wall Man
204 Fram Cannon
205 Shinning
206 Happy Rabbit

B ZONE右圈

EXPLOSION



207 鎌鼠
208 Gold Fung
209 Trouble Maker
210 Silent Sense
211 Blue Phenix
212 Through Dog

HIGHWAY OUTLAW



213 Spirit Cruster
214 Pride Killer
215 冷酷非情之貴公子
216 Mud Driver
217 Driving Sir
218 Totem Pole
219 Spiral

B ZONE右圈

DRY CRUISE



220 Tobe 政
221 Minight Hawks
222 屈辱請負人
223 Reign Master
224 Mr.Max
225 Mr.Muscle
226 Angel Smile

E.R.O



227 結算之須度
228 Nonstop Emotion
229 Badnew Morning
230 Cool B
231 摘星之男
232 Sentimental Flame
233 Strange Devil

C ZONE

TEAM ALPHA



234 Texas之白狼
235 Gatling Joe
236 Mike the Horseman
237 奸笑的影子
238 Rock Spider
239 Code F

灣岸線下線

RR

240 白銀之貴公子
241 Cornering Artist
243 HIROSHI
244 暗黑Memorial

245 Risky Cat
246 盲目之怪鳥
247 Hi-Speed Star

THUNDER DRAGOON



248 黑龍
249 白龍
250 黃龍
251 赤龍
252 綠龍
253 灰龍
254 青龍

灣岸線上線

TRUE RIDE



255 沸點Driver
256 Giant Impact
257 Iron Blocker
258 Genius Roolie
259 Walter Wolf
260 Pink Lily
261 Sunny Dragon

UNLIMITED



262 Killing Machine
263 流浪之Monster
264 Scotch特急
265 Yes-man尚
266 橫羽之大魔人
267 蝮蛇之京
268 Sleeping gay

橫羽線上線

FANATIC FUTURE

269 Burning中村
270 Cool細田
271 Mysterious松澤
272 燃燒鬥將

273 Intelligentsia Teacher
274 豪傑男
275 Love Knuckle

SPEED MASTER



276 Iceman
277 滿月之狂氣
278 Visual Tail
279 Sunset Liner
280 白色魔女
281 Pearl White-kiss
282 Maniac Player
283 Black Angel
284 First Beat

橫羽線下線

COMMANDER



285 SENA足之健次
286 黑夜三郎
287 2足之秀
288 柔腕之昌
289 Number之修
290 Pickel之登
291 Swimmer勇人

DOUBLE MIND



292 黃色電光
293 褐色之魔王
294 血塗刑事
295 赤色之巨人
296 褐色魔人
297 蒼白之天使
298 灰色之制令

MIDDLE BOSS(灣岸編)

305 Midnight Rose
306 Blue Pressure
307 無冠之帝王
308 Queen's Night

ZONE BOSS(C1編)

315 Shadow合圖
316 追擊之Tail Gunner

ZONE BOSS(灣岸編)

317 黃金之疾風
318 影之謀反者
319 嘆息之Fruit
320 紅色惡魔
321 Exhaust Eve

BIG BOSS

322 Purple Meteor
323 白色Charisma

LAST BOSS

324 ？？？

C1編~WANDERER

325　神風晃司
每三天一次在環狀線內圈出現
326　破魔之白豹
駕駛行走距離50km以上的汽車，就會在環狀線內圈出現
327　Garage春夫
每一星期一次在環狀線內圈出現
328　Speed Drunker
擊倒 No.029就會在環狀線內圈出現
329　灼熱之嵐
駕駛行走距離1000km以上的汽車，就會在環狀線內圈出現
330　Lonely Wolf
擊倒 No.174就會在環狀線內圈出現
331　Keffein×3
逢有3的日子就會在環狀線外圈出現
332　Illusion B
駕駛行走距離10000km以上的汽車，就會在環狀線外圈出現
333　Machine of Inferno
在環狀線外圈出現
334　苦悶之Barbarian
過了100日以上，就會在環狀線外圈出現
335　Weist博人
Garage內有11部以上汽車，就會在環狀線出現
336　Master Position
駕駛964就會在環狀線外圈出現
337　綠之野生兒
隔日在台場、深川線出現
338　試刀者Gambler
逢11的倍數在台場、深川線出現
339　鳳仙花 Eternity
持有5億CP就會在台場、深川線出現
340　Mosquito Lemon
擊倒 No.167台場、深川線出現
341　焦燥之迅姬
持有1億CP就會在台場、深川線出現
342　真夜中之銀狼
在淩晨12時之後，駕駛 R32就會在台場、深川線出現
343　Craftman真鍋
駕駛VGTS或E34就會在深川線附近出現
344　Cuti Hip
在深川線附近出現
345　嵐之Streamer
擊倒 No.223就會在深川線附近出現
346　不屈之Alexander
駕駛行走距離10000km以上的汽車，就會在深川線附近出現
347　鋼之三角定規
駕駛 PS13就會在深川線附近出現
348　Jet Skater
駕駛SAGTX由台場線駛向深川線就會出現
349　迷走之Idel Freak
每一星期在C ZONE出現
350　Bloody Muller
擊倒 No.349就會出現

灣岸編~WANDERER

351　死神 Driver
駕駛行走距離10000km以上的汽車和在淩晨12時之後在環狀線內圈行走就會出現
352　漆黑之Desperate
駕駛行走距離50km以上的汽車，就會在環狀線內圈出現
353　Road Master
駕駛行走距離10000km以上的汽車在環狀線內圈行走，就會每星期出現一次
354　無知之知
駕駛W30就會在環狀線外圈出現
355　Glamorous Mammy
擁有50部汽車就會在由台場線至深川線之間出現
356　God Ear
駕駛行走距離不足2000km的汽車，就會在台場線附近出現
357　Healthy HIRO
駕駛行走距離不足30km的汽車，就會在台場線附近出現
358　Unbalance石井
所持金額 0的時候，在台場線附近行走就會出現
359　Free Tury
駕駛VGTS就會在C ZONE出現
360　Mud Fat
擊倒 No.174就在C ZONE出現
361　Technician小野
擁有30部汽車後，就會在大黑附近出現，不過出現率極微
362　Striking Hammer
駕駛行走距離不足30km的汽車，就會在灣岸線下線出現
363　Start Dash牧
經過100天以上就會在灣岸線下線出現
364　過了12時的灰姑娘
淩晨12時左右，在灣岸線行走時出現
365　SPEEDBOX
擊倒 No.262後，駕駛 NA1或NA2就會在灣岸線出現
366　ZERO
經過365天以上在灣岸線行走出現
367　Gold License
擊倒 No.352後，就會在橫羽線出現
368　Iron Racer
逢5天在橫羽線出現
369　King of Eden
所持金額 0的時候，在橫羽線上線行走就會出現
370　忠節之騎士
擊倒 No.371後，就會在橫羽線出現
371　Gentle Reign
當所持車量只得一部，及駕駛行走距離30000km的汽車，就會在橫羽線
372　Silent Barbarian
擊倒 No.352後，在橫羽線下線行走就會出現

PS
PS2
DC
N64

職業特「攻」隊

By: 時雨

DC

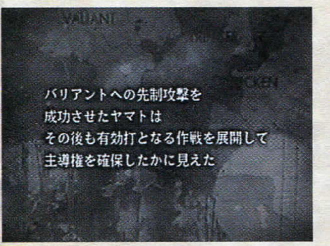
生產商：	GLOBAL A ENTERTAINMENT
售價：	5800日圓
容量：	GD-ROM×1
記憶：	8 BLOCKS
發售日：	發售中
SHT／對應震動器	

イン・ペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO
往終戰之路

第三章——空母決戰

第八話——消失了的機動部隊
任務目的：找出敵人的航空母艦

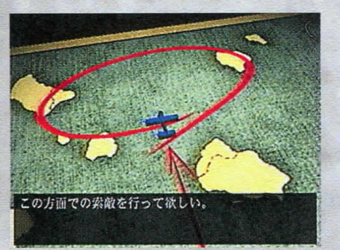
故事



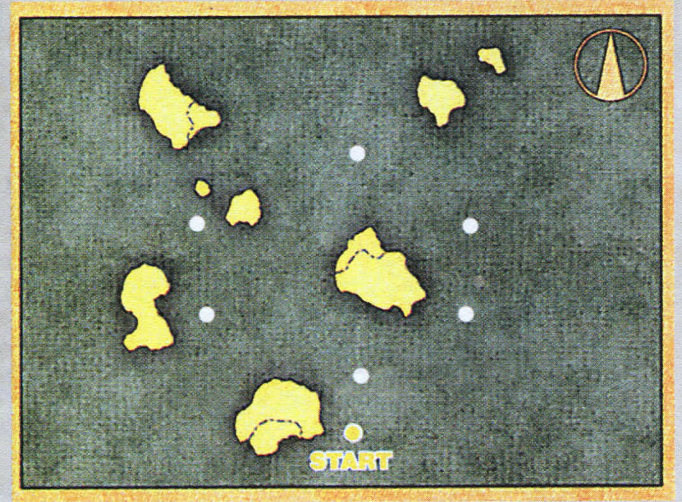


大和國偷襲巴利安基地成功後，陸續取得了數次勝利，以為就此可以取得戰爭的主導權。但巴利安由於在國力上比大和國優勝，因此他們的高層決定用長期戰的方式，將絲毫無損的空母部隊集結在珊瑚海，等待反擊的機會。空母飛鶴在收到這個情報後，決定立即迎擊，盡早決一勝負。由於空母之間的對決，是先發現對手的一方有利，因此今次神子島他們的任務，是在戰區附近索敵，盡早發現巴利安的空母。

神子島在出發前，讀了由櫻川寄來的信。信裡面她說植草的傷已經好轉，但黑木的病痊癒後，好像仍然有後遺症，需要一段時間休養。主角看了這封信後，總算安心了下來。



神子島様
お返事ありがとうございます。
植草さんも神子島さんの言葉に
勇気づけられたご様子で、とても喜んで
いらっしゃいました。
植草さんの容態は順調に回復し、
最近では食欲も出てきたようなので
もう安心だと思います。
この調子なら、隊に復帰するのも
まもなくのことではないかと思います



攻略法

雖然這關玩者沒有戰鬥的必要，但在中途也有敵人的戰機出現，它們在發現了玩者後，就會不斷追著你。因此為了有效地回避，玩者最好還是用回旋力和速度高的零戰或Bf-109E出擊吧。

◆在地圖上確認目標的位置

這次已是遊戲中第三次的偵察任務。玩者只需要飛過在地圖上標示的那六個位置，就能在最後一個地方發現敵方的艦隊。偵察的次序並不重要，不論玩者是順時針或者是逆時針方向飛也沒有問題。如果玩者不知道目標的位置，可以按START掣呼出地圖確認，因為只要玩者的距離夠近，所有目標就會以白點顯示出來。


◆在1000米以上的話，玩者有可能受到敵方高射砲的攻擊，注意



◆於最後一個白點的位置處，玩者就能發現敵方的空母

第九話——珊瑚島海戰
任務目的：擊沈敵軍的空母

故事



在發現了敵方的艦隊後，神子島他們很快就要出擊，前往和巴利安的機動部隊決戰。但在出擊前一刻，片桐前來告訴大家空母的飛機倉庫突然間起火！後來深町隊長走了進來，叫大家立即前去開作戰會議。他又說倉庫的火警並沒有波及到戰機，因此對出擊不會構成問題。

作戰會議中，武藤向大家下了一個極簡單但也極重要的命令——消滅敵人的空母部隊！之後大家便回到待機室，並再次討論到隊中有間諜潛入的問題。今次的倉庫發生的火警，一旦發現得遲，隨時會釀成大禍！而上層現在也開始懷疑最近一連串的事件是由內鬼所做成，有人更懷疑間諜就是深町隊長！深町聽了後笑了一笑，說哪裡會有像他一樣粗支大葉的間諜？他又說現在全心全意集中於任務之上，比任何事情都要重要！大家聽了後都十分同意。





攻略法



要擊沈敵軍的空母有兩個方法，一是用之前試過的水平轟炸；二是在遠距離用魚雷攻擊。由於本關敵人的防空砲火十分猛烈，而且在本遊戲中就只有這關可以讓玩者試試雷擊的滋味，因此實在沒有不用魚雷的道理，玩者使用的機

巡洋艦
1600m
1500m 1500m
巡洋艦 空母 巡洋艦
1000m
巡洋艦
1000m
巡洋艦
START

體自然就是「九七式艦攻」了。

要完成本任務，玩者只需將空母消滅。但從地圖上大家也可以見到，敵方艦隊排了一個圓形的防禦陣式來應戰，目標的空母被敵人的護航艦重重圍著，在上空又有戰機保護，要經過它們的對空砲火侵入並不容易。那玩者應如何是好？


◆一開始玩者便應向左方回旋，進佔有利位置

其實在敵方兩艘護衛艦之間是存在很大的虛位的，尤其是西南面的角落，玩者可以從這處直接向空母的側面發射魚雷，而不會受到護衛艦的攻擊，從這處攻擊的成功率是最高的了。

至於使用魚雷攻擊的方法，相信有不少讀者都對它不太清楚，現在就讓筆者預先介紹一下。魚雷要擊中敵人首要的條件，是投下時自機不能太過遠離水面。因為從太高的位置掉下魚雷，它隨時會因強烈的衝擊而立即爆炸。即使魚雷成功掉進水裡，也可能會因為掉得太過深，而在目標的艦底擦過。最適當的投魚雷高度是20m左右，玩者要一直注意錶板上的高度計，別不小心插了進水裡啊！

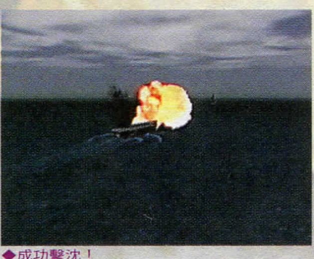


◆朝空母的側面直衝，發射魚雷時射角為90度



◆從LIVE畫面上觀看魚雷能否命中

至於發射魚雷時的角度，現實戰爭中最正確的方法，是先向著敵艦移動的方向計算好前置率後才發射。但在本遊戲中玩者不需要用這麼麻煩的方法，根據筆者的經驗，大家只要對準空母側面的中央部份，射角為90度，然後在距離700m左右放下魚雷，就能夠擊中空母的後半部份。投下魚雷後，玩者要立即用回旋離開敵人的對空砲射程範圍，掉頭飛行約2000米後，再發射另一發魚雷。敵方空母在中了三發魚雷後就會被擊沈，玩者的任務亦算告一段落。


◆成功擊沈！

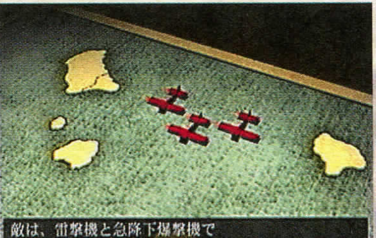
第十話——保衛空母艦隊
任務目的：消滅所有來犯的敵方戰機

故事

回到空母飛鶴後，神子島他們很快就接到出擊的指令。原來敵軍的攻擊部隊現正朝著飛鶴飛過來，它們當中包括了大量魚雷機和俯衝轟炸機，武藤相信會以車輪戰的方式來襲。由於要成功取得制海權，空母飛鶴絕不能有任何不測，因此神子島他們今次的任務，就是要在敵軍攻擊部隊到達前將之消滅，不讓他們有投下魚雷或炸彈的機會。



◆神子島：「我們現正用雷達搜索敵蹤。」二次大戰日本何來雷達？！（笑）



在出擊之前，神子島見片桐一個人坐在待機室內，於是便叫他趕快前往準備出擊。這時片桐開口，問神子島覺得深町隊長最近的態度如何。神子島說他並無什麼不妥之處，而且身為隊員，怎可以對隊長的人格有所懷疑？但片桐卻指出深町的弟弟由於拒絕從軍，現在已經失了蹤。軍方雖然盡力搜尋他，但仍然沒有任何發現。最近更有傳聞說他已經逃了到外國！因此片桐懷疑深町也不是全無道理。不過神子島說這樣也不能證明深町隊長就是間諜，而且現在迎擊敵人比處理內部事務優先得多！





TBD×3
F4F×2
高度300m

SBD×3
F4F×2
高度2000m

TBD×4
F4F×2
高度300m

攻略法

在這個迎擊敵軍轟炸機的任務中，使用戰鬥機出擊是必然的（除非你想自己增加難度）。而在兩隻戰鬥機當中，又以零戰為較佳的選擇，因為自機的回旋力是完成這關的重要因素。

在本關中敵方戰機會分成三批出擊，第一批是三架魚雷機（TBD），第二批是三架俯衝轟炸機（SBD），而最後一批則是四架魚雷機。玩者如果未能第一時間將它們一批一批地消滅，下一輪敵人來到時飛鶴就危險了！不過幸好飛鶴可以抵受敵人3~4次攻擊，因此一旦玩者在處理某一批敵人時拖得太久，不妨放棄追擊而改往攻擊下一批敵人，否則敵人的攻擊部隊會在毫無壓力之下將飛鶴一口氣消滅！注意！



◆己方空母吃了兩次攻擊後，損傷仍只是輕微



◆但若讓太多敵機逃脫，空母隨時會一口氣被擊沈

不過在攻擊敵方轟炸機時，玩者一定要注意敵方護衛的戰機（F4F，每一批都會有兩架）。雖然說是要注意，但玩者絕對沒有應付他們的空暇時間，因此大家在攻擊時背後經常都會有危險存在（尤其是當直線飛行時）。當玩者一收到隊友提醒後方有敵人時，即使面前有轟炸機在，也最好先回避一下，待敵人的機槍擦身而過後，再重新捕捉目標。玩者回旋的幅度最



◆在攻擊SBD時，要小心己方的高射砲和敵人的後方機槍



◆留意敵方的戰鬥機。一聽到同伴的警告，便應立即回避

好不要太大，偷懶轉死一個方向更是不要得，因為敵方轟炸機在你回旋之際，可能已經投下炸彈了！

第四章——悄悄地接近的暗雲

第十一話——U-BOAT擊滅作戰
任務目的：消滅所有敵方潛艇

故事

對於巴利安的長期戰略，大和國不能在短時間內取得決定性的結果。由於兩國在國力上有一定的差距，在巴利安的多方面攻擊之下，大和





國被步步進迫，戰線亦慢慢後退，戰況陷入了膠著狀態。大和國的軍方首腦對於這個問題，決定投入最新式的戰機去將作戰海域的敵人掃蕩。但工業力比較高的巴利安亦正在開發新型的戰鬥機以作對抗……



◆詐病？在軍隊裡這可是大罪來呢！

另一方面，早期以集中兵力戰略取得重大成果的布洛堅，由於之後數次作戰都以失敗告終，而且她在資源方面亦開始短缺，已無法計劃大規模的攻勢。特彌西亞看準了這點，於是她一面恢復國力，一面等待大規模反擊的機會。

當神子島一行回到空軍基地時，他們遇到了已經康復的植草和護士櫻川。植草由今次任務起會重新歸隊，至於黑木，據櫻川的消息他仍然未完全康復，未能參與今次任務。之後一行人到了會議室，聽取武藤的指示。由於最近在我軍控制的水域內經常有敵方的潛水艇出沒，嚴重威脅到我軍輸送艦隊的安全。故此司令部決定派他們進行針對潛水艇的的攻擊任務，神子島他們要駕駛哨戒機「東海」前往目標水域，找出目標的潛水艇，並用水雷將之擊沈。

會議過後，櫻川找了神子島商討有關黑木的事。她說黑木應該已經痊癒，照她看來他現在可能只是詐病……神子島聽了後，便說之後會約黑木出來談談……



攻略法

由於今次的任務是攻擊潛艇，玩者可以選擇的機體自然就只有裝備了水雷的哨戒機「東海」了。這架「東海」是雙引擎戰機，其操作性能和之前玩者使用開的零戰或Bf-109都有很大的分別，尤其是它的回旋性能非常之低，一旦被敵人的機槍瞄準，就很難立即脫離險境，因此在攻擊時要加倍留意。


◆和第六話時一樣，第一隻潛水艇即使在水面也是不會反擊的，玩者可以安心攻擊

本關中玩者要對付的潛艇共有三艘，一開始大家就能在前方發現它們，不用特別去找。用水雷攻擊潛艇，其實和第六話中轟炸船艦時是完全沒有分別的，而且因為水雷的爆風判定較大，難易度其實比前者更低。不過在投下水雷前，玩者最好先待敵方潛水艇潛落水底，這是因為攻擊浮了上水面的潛艇時，一定會受到對方重重的還擊，而且玩者也不用擔心敵人潛落了水底後會找不到它的位置，因為遊戲仍然會有LOCK-ON和目標距離顯示出來。

既然不會受到反擊，玩者自然可以從超低空投下水雷，以增加命中率。如果玩者沒有改變過自機的速度，在50米高度、距離目標150米之處投下水雷就應該會命中目標。如果大家不能掌握投彈的技巧，不妨將OPTION內的「擊破畫面」一項設定為「ON」，以了解水雷和目標之間出現的偏差。


◆潛進水底後就是攻擊的大好時機！



◆命中！

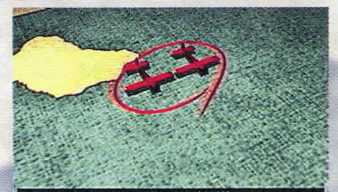
第十二話——取得霸權
任務目的：消滅所有敵方戰機

故事

神子島從櫻川口中得知道黑木詐病一事後，便主動約了他出來一談。



黑木知道自己已經「穿煲」後，竟然並沒有太大的反應。他問神子島之後打算如何處置他，是否要向上層報告？但神子島說他並沒有這個打算，他只是想知道整件事情的真相，不過黑木卻完全拒絕了對於他這個要求……



在會議室，武藤向眾人解說今次任務的詳情。由於巴利安的國力比大和國優勝，他們很快就完成了新戰機的開發，並將之投入實戰當中。根據情報，這款新戰機的最高時速達到600km/h，上昇性能亦比我方的零戰優勝，而它們最近亦經常出現在附近的空域中。為了和這新戰機對抗，我方亦將新型戰機「紫電改」投入今次作戰之中。「紫電改」的最高時速接近600km/h，而且仍然能擁有零戰的回旋能力，武裝亦增強至20mm機槍×4，相信它一定能和敵方的新戰機對衡。神子島他們的任務，就是駕駛紫電改消滅附近的新型戰機。

任務簡報結束後，植草向神子島說近期發生的間諜騷動應該不是空穴來風，因為昨晚發生了有人侵入司令室的事件。上層已經正式對這事進行調查，而深町隊長亦被叫了去問話！神子島雖然不相信深町和這事有所關連，但現在大家只好靜觀其變……

攻略法



在本關玩者使用的機體正如剛才任務簡報所說，是最新型的「紫電二一型」。除非玩者想向高難度挑戰，否則也不要用其他戰機出擊，因為你根本連追擊敵人也做不到。「紫電改」在性能上比零戰高出許多，玩者在使用起來應該更加順手才對。不過要留意它的回旋能力增加，某些人可能會覺得瞄準時變得較為困難，但筆者相信這只是習慣的問題。

任務一開始，玩者便應按START掣查看地圖，地圖上東北面的白點就是敵人的位置了，朝這個方向飛行不久，就會和敵方戰機遭遇，展開空戰。敵機的數量有7架，而己方則只是比他們少1架，實力上算是勢均力敵。今關玩者的同伴們可能是有了新戰機的關係吧，他們牽制敵人的能力高了許多，不會像以往的任務般，不夠兩、三分鐘就被消滅。但擊墜敵人的工作，則主要仍是由玩者負責，別期望電腦AI可以幫得上大忙！幸好紫



◆ 在地圖上的白點就是戰場所在

電改的火力比零戰強勁，許多時一次攻擊已足夠擊墜敵機，因此本任務的難度相當低，相信大家要過關應毫無問題。





◆ 紫電火力強大，要一次過消滅敵機易如反掌



◆當隊友的警告出現後，向反方向回旋90度回避就最安全了

第十三話——長官機SOS
任務目的：保護司令官的戰機

故事



在待機室中，深町氣急敗壞地走了進來，問神子島有沒有見過片桐出現，原來他又再次無緣無故失蹤，現在眾人都在找他出來。神子島趁著這時周圍沒其他人，便詢問深町有關間諜的事。深町說他的確是曾經受到上層的懷疑，這是因為他的弟弟在收到徵召入伍通知的第二日就失了蹤的緣故。雖然有傳聞他是逃了去外國，但深町說這是不對的，他應該仍然在大和國內，不過他現時的住處就連深町也不清楚……總而言之，深町作為間諜的嫌疑已經洗脫了，但最近上層開始懷疑片桐才是真正的間諜，因為他的行為實在太過多疑點。為了徹底調查，今後的任務片桐將不會出戰，直到調查完成為止。



武藤在解釋今次作戰的內容之前，提醒大家今次任務的情報可能已落入敵方的手中，所以出擊時要打醒十二分精神。大和國的海軍司令為了鼓勵士兵的士氣，特地前往前線進行視察。他會坐戰機飛過附近的空域，但在途中有可能受到敵軍的攻擊，因此神子島他們的任務就是保護他的坐駕免受攻擊。另外由於飛行距離太遠的關係，今次他們只能用零戰出擊。



作戰會議完畢，大家都在談論片桐的事。植草就他想也沒想過片桐就是間諜，但神子島說他是否間諜現在仍未能下定論，因此要對他有信心。在言談之間，朝川提到植草最近收到了女人寄來的信，大家才知道原來他在故鄉有一名未婚妻。為了她，神子島叫植草要更加努力，以保著性命回去和她相聚。

攻略法

雖然在本關的任務簡介中就過玩者只能用零戰，但其實你仍可以選擇性能較高的紫電改出擊，而且不會有任何問題或後遺症。由於使用零戰出擊和使用紫電改出擊在難度上有很大的差異，玩者可以視自己的能力去選擇。



◆用零戰出戰P-38，當然比較接近史實



◆看到敵人時就開槍趕走它

本關是護航任務，玩者的首要目標不是擊落敵機，而是確保司令的飛機不會受到威脅。和之前保護魯卡夫的任務不同，司令官坐的飛機沒有任何武裝，而且不會作出回避行動，因此一旦受到攻擊就極之危險。玩者的策略，是盡量保持與司令官機之間的距離在500米以內，一旦有敵人來襲，便要立即開槍將之趕走，但千萬不要窮追猛打，一切都要以司令官的安全為重，經常留意雷達上綠點(即己方部隊)的位置是成功的關鍵。



◆錯誤示範。因為遠離了司令機，只能眼白白看著敵人任意攻擊

在真正的司令官專機兩旁，是有兩架同型號的飛機同行的，它們的用意是分散敵方的砲火。如果玩者保護不力，敵人就會將它們逐一消滅，也即是說玩者最多可以失誤兩次。但玩者要留意當第一批敵人放棄追擊後(約需時3分半鐘)，之前出現過數次的敵方ACE「紅彗星」會再次出現。它的速度非常快，如果玩者是駕駛零戰的話，面對著它的一擊脫離戰術基本上是毫無對策的。因此如果這時候我方只死剩真正的司令專機，幾乎可以肯定任務會失敗了，所以別以為有兩個僚機會就在戰鬥初段「放軟手腳」。玩者要應付這架「紅彗星」接近兩分鐘，它才會放棄追擊離開，玩者的任務總算告一段落。



◆ 被擊落一架仍算安全

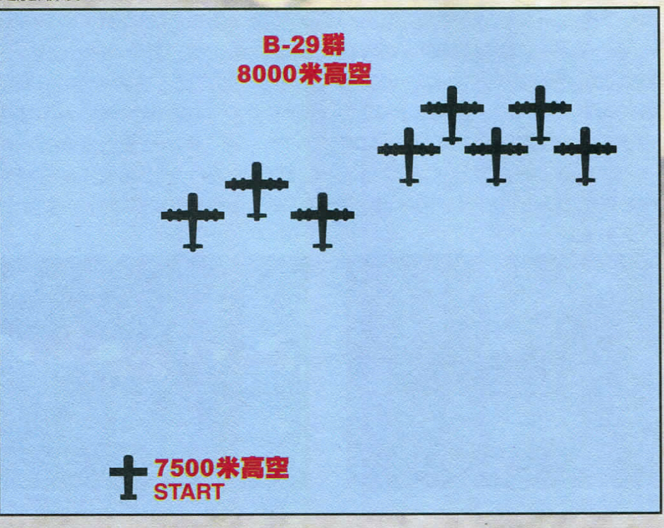
◆ 可惡的「紅彗星」再度出現，但現在玩者仍未能消滅它

第五章——決戰之時

第十四話——大型轟炸機襲來
任務目的：將所有敵方B-29轟炸機擊落

故事

在受到特彌西亞大規模的反擊作戰後，布洛堅在戰事上受到了沈重的打擊。布洛堅政府不單止在國內迅速失去支持，戰線亦因此不斷後退，最後更逃不過全面投降的命運。另一方面，大和國和巴利安的戰事，亦因為布洛堅的降伏而到達一個新階段。巴利安和特彌西亞兩國的同盟軍，將布洛堅秘密開發的新型武器，投入在對大和國的戰事之中，令大和國的形勢更加嚴峻……





在資料室中，神子島發現朝川正在鬼鬼祟祟地翻查檔案，難道他就是軍中的間諜？！朝川見身份敗露後，便乾脆承認自己就是間諜。他說自己雖然視神子島他們是同伴，但對於大和國他卻是非常憎恨。他本來是個孤兒，在3歲時已經被母親捨棄，但幸好有一對來自巴利安的傳教士夫婦收養了他，他才能活到現在。可是在大和國和巴利安兩國對立起來後，反巴利安的情緒越來越膨脹，最後有人更放火燒了教會，而朝川的養父母就是在他面前被活活燒死的……事件發生後，朝川發誓長大後一定要替他們報仇，最終他成為了巴利安的間諜……

神子島和朝川照常前往會議室進行作戰會議。根據情報，巴利安正計劃利用超大型轟炸機「空中堡壘」B-29來進行長距離轟炸攻擊。B-29的速度極快，通常在8000米以上的高空飛行，而且防禦砲火亦非常猛烈，大和國暫時沒有可以確實地迎擊它的戰機。在今次任務中，神子島要駕駛新型的夜間戰鬥機「月光」，嘗試從B-29的斜下方用斜射機槍將它們擊落，武藤相信以神子島他們的經驗，定能取得好的成果。





回到待機室，神子島想勸服朝川放棄做巴利安的間諜，但朝川說已經太遲了，因為軍方應該已知道他的身份。果然，不久深町拿著手槍走了進來，正想要逮捕朝川，但朝川卻也拿出手槍，不肯輕易就範。終於深町在迫不得已之下，開槍殺死了這為曾經是大家親密戰友的隊員……

攻略法





◆潛入敵機的底部，用上方機槍射擊

正如剛才武藤司令所講，這關的敵人B-29用其他戰機前去攻擊，只是死路一條，因此沒有不用新戰機「月光」的道理。不過這架「月光」的武裝和其他戰機不同，它的機槍不是向著準星方向射的，而是以45度角向上方發射。所以在瞄準時，玩者需要先按十字掣的上，轉換成上方視點才可。

任務一開始，玩者就會發現正前方的上空有8架B-29轟炸機，距離約有1200米。這時大家應先開盡引擎，朝敵人方向飛去。當距離縮短至600米左右時，就應該將速度降低1/4，然後轉換至上方視點，由最左手面的一架B-29起開始攻擊。攻擊時切記要注意和敵方轟炸機的距離，因為太近的話就會被敵方的砲火擊中。至於瞄準的方法，主要是以L/R掣的方向舵來微調，而不是用移動幅度大的左右回旋。由於敵方轟炸機不會進行任何回避行動，只要玩者速度保持和它們一樣，就能安全地從後方一架一架地擊落。不過要留意這關其實是有時間限制的，如果玩者不能在任務開始後6分鐘內將所有敵機擊落，它們就會開始轟炸我方基地，任務也會以失敗告終。



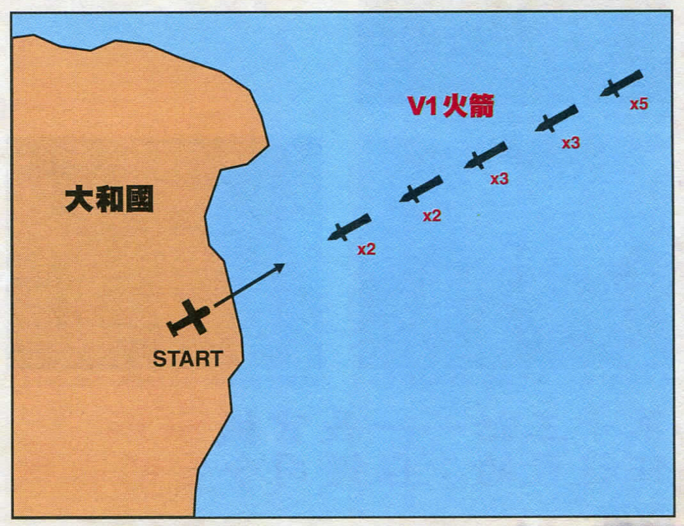
◆由左至右將敵人逐一消滅



◆時間拖得太久，基地就會被轟炸，所以行動要快！

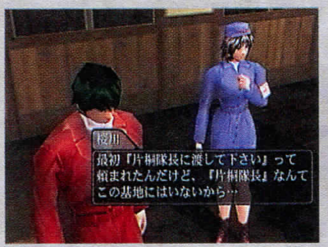
第十五話——報復兵器V1
任務目的：將所有敵方V1火箭擊落

故事



布洛堅投降的消息，已經傳到神子島等人耳裡。身為布洛堅人的魯卡特，對此更是悲憤莫明。加上在這幾天來，他已失去了妻兒的消息，因此心情非常惡劣。神子島安慰他說可能只是因為當地情況混亂，所以才會失去聯絡，她們一定會沒事的。這時植草、片桐和櫻川等人走了進來，他們都替布洛堅投降一事表示難過。不過魯卡特叫大家不用介意，因為他現正身處大和國，所以仍然可以為祖國向巴利安報一箭之仇，大家知道了魯卡特仍會留在大和國後都很高興。這時魯卡特回頭恭喜片桐，因為他已洗脫了間諜的嫌疑。植草問片桐到底他經常無故出走是為了什麼原因，片桐對這事吞吞吐吐，但櫻川卻代了他回答這問題。原來他是去了送食物給附近的小孩子。這些小孩最近還帶了一束花來前來基地，想將它送給片桐「隊長」呢！大家聽了後都笑了起來，不過片桐辯稱這是因為對小隊子說軍中的階級，他們也不會明白，所以才貪方便說自己是隊長。這時真正的隊長深町進來，叫大伙兒前去開作戰會議。





會議前，武藤向大家宣佈由今天起黑木就會正式歸隊，與大家一同作戰。接著進入會議正題，由於巴利安利用B-29不能取得有效的戰果，於是他們決定使用秘密武器「V1火箭」。這種用噴射引擎發動的火箭本來是由布洛堅開發的，但在布洛堅投降後它便落入了巴利安手中。情報指出現在有十數支V1火箭正朝著大和國飛去，為了和它們對抗，我軍決定投入最新型的戰機「烈風」，在它們到達我國前將之擊落。如果這次任務失敗，相信敵軍會不斷用它來襲擊我們，那時就難以招架了！所以今次的任務大家不容有失。





神子島在待機室中遇到了黑木。原來黑木之前詐病，是因為想保住性命回去見妻兒，但很不幸地，他最近收到了她們的死訊……這令到黑木明白到逃避不是辦法，他沒有盡力保護她們是自己的過失，因此今後他會努力作戰以作補償！

攻略法



這關新登場的戰機「烈風」，它的最高速度達到650km/h，而且火力強大，用來迎擊V1可說是綽綽有餘。反之如果大家想提高難度，也可以嘗試用零戰出擊，在本遊戲中也可以過關（現實上就沒有可能了，零戰怎可能追到用噴射引擎的V1？）。

這關玩者要對付的，就只有無人駕駛的V1火箭。既然是無人駕駛，它們自然不會作出任何回避或者是反擊行動，玩者只要保持和它們的速度，就可以安定地從後方逐隻消滅，感覺和上一關攻擊B-29差不多。


◆在和V1之間的距離為600米時便開始回旋

敵方的V1火箭會分為五批前來攻擊（詳細可參巧地圖），一開始，玩者就會和它們對衝。由於大家的速度都很快，在對衝時是沒可能打中對方的，因此玩者應在距離約6、700米左右就開始回旋，先繞到火箭的後方，然後將速度降至400km/h左右，保持和火箭之間的距離在200米以內，才開始攻擊。瞄準時不要心急，用L/R的方向舵慢慢調整角度是成功的關鍵。玩者記得要完全消滅最前方的一批火箭後，才好應付下一批火箭，因為一旦它們任何一支到達大和國的上空，任務就算是失敗了，因此大家的行動要快和準確。不過話說回來，在這關玩者的隊員好像大發神威一般，即使玩者不主動去攻擊，他們也會為你消滅絕大部份的火箭，本關的難易度因此非常之低。


◆保持速度和V1一樣是這關的要點


◆緊貼在V1火箭的尾部（笑）

第十六話——大空戰·追趕黑色之影
任務目的：將敵方所有戰機消滅

故事



神子島見到深町隊長正在一個人在看信，原來這封信是由他失蹤了的弟弟寄來的。雖然信封寫了別人的名字，但一看內容，深町就知道這是弟弟的信，因信裡寫的是他們的童年往事。神子島問他會不會原諒弟弟的所作所為，深町說他也不知道，他相信現在要完全原諒他是很難的，但在戰爭結束後，一切都可能有變。神子島也十分同意他的說法，只要戰爭結束，大家保住性命回到家鄉，一切事情都會有新的結論，包括了朝川的事在內……

由於上次神子島等人成功將V1火箭全面擊退，所以巴利安也放棄了它，改為使用物量作戰來迫使大和國屈服。現時有一大批敵方的戰機，正朝我國方向飛來。根據未確定的情報，在這批敵機當中，更有一款從未出現過的噴射機！幸好我方擁有最後之皇牌「震電」，利用它，相信和噴射機戰鬥也不成問題。今次戰鬥的規模相信比以往的都要大，因為武藤提醒大家要打醒十二分精神應戰。



在出擊前，植草有件重要的事要



和神子島相談，原來他已經決定了在接著的戰鬥中當逃兵！逃走的原因，是他要保住性命和未婚妻私奔。植草有這個念頭，是因為在負傷期間他不斷在想，到底人是為了什麼而活？這場戰爭又是不是正確？他可能只是個貪生怕死之輩，但植草說他自覺得要當軍人對自己是無理的，反正人是遲早要死的，所以由今日起他要為自己而活，在一會兒的戰鬥中逃走。神子島聽了他這番話，也沒有作出什麼挽留，因為在這世上，什麼是對什麼是錯，根本沒人知道。依自己相信的路去走，對植草以說可能就是對的。神子島又說他會當從未聽過這件事，令植草感激萬分……

攻略法



終於，傳說中的日本戰機「震電」在這關登場了！為了和敵方高性能的戰機對抗，使用「震電」是必須的，因此玩者無謂選擇其他機體了。

這關是本遊戲最後一次空戰任務，而且其規模也是最大的，因此大家應盡情享受空戰的樂趣（笑）。敵方的戰機包括



◆發夢也沒想到可以用螺旋槳機追到Me-262，這遊戲真是偉大呢（笑）

了之前出現過的P-51、噴火式和一款最新型的噴射戰機——Me-262。以震電的速度（>750km/h），要追趕、擊落P-51和噴火式可說是易如反掌，但Me-262的速度可是比震電還要高！在真實的空戰中，Me-262只要用一擊脫離戰法，普通的螺旋槳戰機根本沒可能與之對抗。幸好在本遊戲中敵方的Me-262有時在直線飛行時是會減慢速度的！那時就是追擊的最佳時機了！另外，Me-262在轉彎時也是極之脆弱的時候，玩者如果擅於使用前置率射擊，也可以在這時進行攻擊。

◆Me-262轉彎時也是攻擊的好時機

當玩者將約3/4的敵機擊落後，那架「紅彗星」就會再次出現，並將深町隊長的戰機擊落。眾人目睹隊長戰死後都悲憤莫名，誓要為他報仇！這架P-51在之前幾關都是無敵的，但在這關玩者終於可以擊落它了！「紅彗星」的防禦力、反應力和回避能力都比一般敵人高出許多，在攻擊時可能要花上較多的時間，因此玩者在這關的最大敵人，可能是燃料不足！作戰時切記要留意左下角的燃料計了。



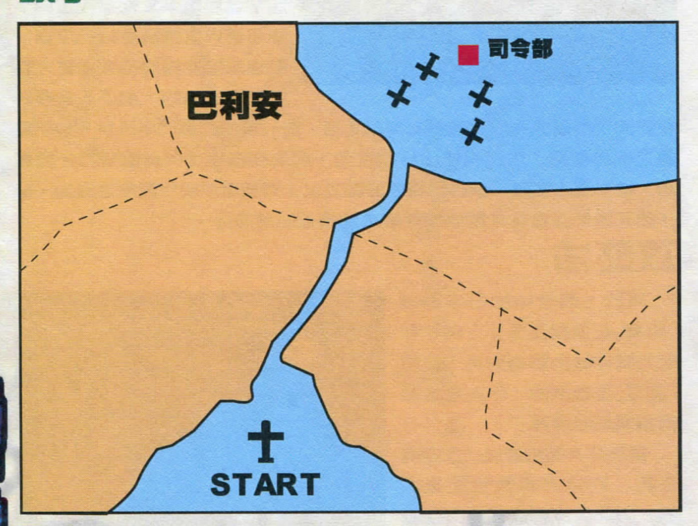
◆有震電的幫助，玩者終於可以追得上到「紅彗星」了！好好教訓它吧！


◆深町壯烈犧牲……

第六章——往勝利之道

第十七話——司令部燃燒起來了嗎
任務目的：將敵軍司令部消滅

故事





雖然上次的任務是完成了，但神子島他們卻因此失去了兩名成員——深町和植草。當中深町的死令大家都非常難過，而黑木對此更是耿耿於懷，因為深町是為了救他才會被敵人繞到背後擊落的。由於過度的自責，黑木竟然產生了尋死的念頭！幸好有片桐和神子島及早發現和制止他，否則隊中又會少一名成員了。神子島向黑木說你如果要死沒有所謂，但不用這樣心急，因為戰爭仍未結束，想死的話在戰場上死不是更好？黑木聽了這番話，自己心裡再想一想，便打消了自殺的念頭。「的確如果在這裡死掉，就太過不負責任，不理餘下隊員的安危了。」

武藤司令召集眾人，舉行最後一次作戰會議。大和國勝利的最後希望，現在就全賴於今次作戰能否成功了。大和國的形勢危急，相信已是眾所周知的事實。軍方上層為了打破這局面，決定孤注一擲，直接派戰機去摧毀巴利安的司令部！雖然這次作戰的成功機會極微，但卻是大和國起死回生的最後一著，大家不容有失。神子島等人從飛鶴起飛後，便要立即朝敵方的司令部出發。由於在敵方司令部周圍都佈滿了高射砲，因此唯一接近它的方法，是由高地中間的一條峽谷中穿過。當到達司令部時，附近相信會有不少戰機在保護它，大家要穿過這道最後防線，然後準確地向司令部轟炸！只有這樣，大和國才能在這戰爭中取得最後勝利。





攻略法

本關的任務解說中並沒有提及到玩者應用什麼機種，但遊戲內的標準選擇(包括己方同伴在內)則是「烈風十一型」。烈風的性能十分平均，回旋能力、轟炸力都在標準以上，絕對是個上佳的選擇。玩者別以為本關是轟炸任務，所以用轟炸機會較有利。這是因為前往司令部的峽谷真的非常狹窄，回旋和上昇力太低的戰機，在裡面一定會「撞山」收場。另外在上一關登場的最強戰機「震電」，在這關卻是用途不大，因為它在低空的速度是及不上烈風的，用起上來稱不上順手，可以不理。



在進入峽谷的通道之前，筆者建議大家先減慢速度，讓隊友們先行。這樣做是因為通道內的距離感相當難掌握，而且中途會有分叉路。與其由玩者自己「盲摸摸」地找路，倒不如由電腦控制的隊友們帶路來得安全。玩者跟著他們飛約兩分半鐘，就會到達目標的司令部。這時玩者應該集中精神轟炸，而消滅敵方戰機的工作留給隊友做就可以了。整個司令部共分為五個部份，玩者要將它們全數消滅任務才算成功。幸好司令部周圍沒有高射砲，玩者因此可以在極低的高度飛行，投彈時的命中率自然大增。依據筆者的經驗，玩者只要以600km/h的速度飛行，並於1100米的高度(由於司令部位於高地，高度計上的1100米實際只有150米左右)和距離目標600米的地方投彈，應該肯定可以命中。對於身經百戰的你，轟炸固定目標一定難不到你！GP



◆由隊員帶路，比自己行頭要來得安全

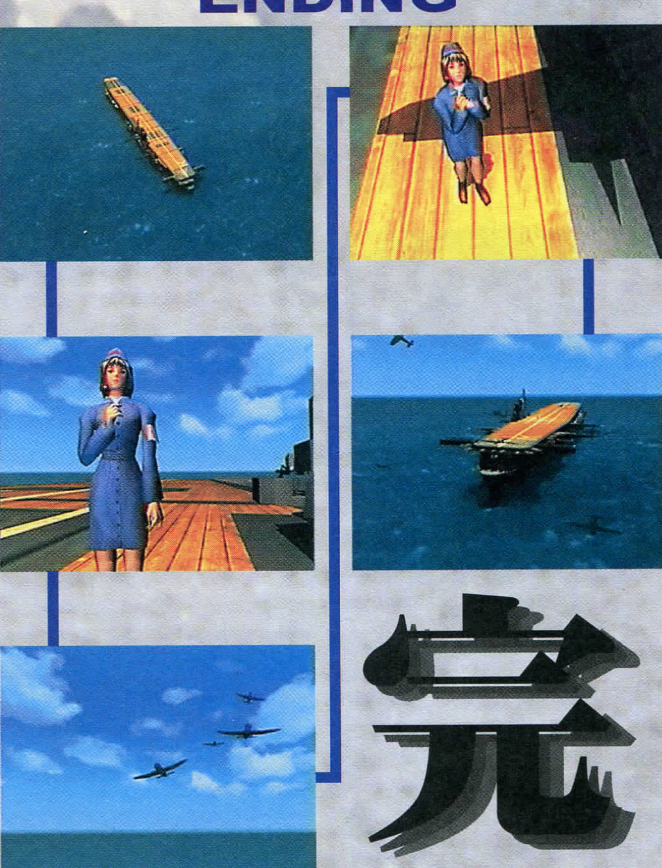

◆千萬不要飛出峽谷以上，否則會被敵人的高射砲瞬殺



◆由於目標不會移動，體積又大，在低空投彈幾乎一定命中


◆司令部燃燒起來了嗎？

ENDING



完



ACTION SHOOTING RPG ADVENTURE SIMULATION SPORT RACING PUZZLE TABLE ONLINE GAME | gameplayers.com.hk 編輯部製作
WINDOWS GAME
電腦遊戲
http://www.gameplayers.com.hk
special 2000
定價 HK$50
新台幣二百元
just play it!
動作、射擊、角色扮演、冒險、策略、模擬、體育、賽車、線上遊戲……
58款精彩遊戲作品，讓你親身體驗！
4CD完全收錄
隨書附送52頁全彩色別冊——『Diablo II解體真書』。Amazon、Barbarian、Necromancer、Socreress、Paladin五大角色技能全面介紹，《Diablo II》精品集、Q & A常見問題大公開，Act 1～Act 4完全攻略、速攻流程表、最強秘技，100%為你獻上！
定價港幣五十元
7月25日出版
gameplayers.com.hk

《超級機械人大戰α》最終資料集(下)：

特別機體增援方法

TEXT：悟空

PS

生產商：	BANPRESTO
售價：	$478
容量：	CD-ROM
記憶：	4-15 Blocks
發售日：	5月25日

SRPG/1P/對應PocketStation、Dual Shock

卡碧尼(キュベレイ)

增援話數：

會於SCENARIO.125「絕望之宴由現在開始」(絶望の宴は今から始まる)一話中以NPC身份增援我方。

增援條件：

1.在SCENARIO.「再見、馬路士」(バイバイ・マルス)戰鬥後的對話中選擇「リーンホースJr.隊」。
2.在SCENARIO.77「來自亞古捷斯的使者」(アクシズからの使者)一話的對話時選擇「ハマーンの申し出を受ける」。
3.在SCENARIO.79「莉娜之血」(リィナの血)的戰鬥中由古華多洛向哈曼進行說得。
4.於SCENARIO.94「可變FORMATION」(ヴァリアブル・フォーメーション)戰鬥完結後選擇「ラー・カイラム隊」。
5.在SCENARIO.95「達喀爾之日」(ダカールの日)進入戰鬥前選擇「シャアとして田える」。
6.在SCENARIO.111「在天使之輪上」(天使の輪の上で)一話的戰鬥後選擇「アクシズへ向かう」。
7.在SCENARIO.114「戰士、再臨…」(戰士、再び…)的戰鬥中用古華多羅向哈曼進行說得。
8.在SCENARIO.114「戰士、再臨…」中令加美尤與哈曼發生戰鬥。
9.在SCENARIO.114「戰士、再臨…」中令捷度與哈曼發生戰鬥。
10.在SCENARIO.114「戰士、再臨…」中用捷度將哈曼擊落。

奈依亞・謝路&偉羅・維路(ノイエ・ジール&ヴァル・ヴァロ)

增援話數：

會在SCENARIO.125「絕望之宴由現在開始」一話中以NPC身份增援我方。

增援條件：

1.在SCENARIO.15「呼風者」(風を呼ぶ者)或「未知的災害」(未知なる災い)一話的戰鬥後選擇「南アタリア島へ向かう」。
2.在SCENARIO.22「強搶高達」(ガンダム強奪)一版中將GP-02的HP減少低過50%以下。
3.在SCENARIO.23「野望之男」(野望の男)一話中將GP-02擊落。
4.在SCENARIO.33「決戰、第2新東京市」(決戦、第2新東京市)戰鬥後選擇「リガ・ミリティアと接田し、宇宙へ行く」。
5.在SCENARIO.47「所羅門之惡夢」(ソロモンの悪夢)將G-02擊落。
6.在SCENARIO.94「可變FORMATION」的戰鬥後選擇「ラー・カイラム隊」。
7.在SCENARIO.99「超越風暴」(駆け抜ける嵐)中用哥奧(コウ)去說得賈圖(ガトー)。

守護神哥多路

增援話數：

會在SCENARIO.125「絕望之宴由現在開始」一話中以NPC身份增援我方。

增援條件：

1.在SCENARIO.94「可變FORMATION」一版的戰鬥後選擇「ゴラオン隊」。
2.在SCENARIO.107「以地球作賭注的單打獨鬥」(地球を賭けた一騎討ち)由健一駕駛新電磁戰機與布利斯(ハイネル)戰鬥。
3.在SCENARIO.107「以地球作賭注的單打獨鬥」戰鬥完結後選擇「ハイネルを見逃す」。
4.在SCENARIO.109「在父親懷中哭泣」(父の胸の中で泣け)用V型電磁俠與布利斯接觸，但不能攻擊。
5.在SCENARIO.122「GEAR OF DESTINY」(ギア・オブ・デスティニー)中將布利斯擊落。
6.在SCENARIO.122「GEAR OF DESTINY」中由健一向布利斯進行說得。

特別機體龍擊霸EX及轟格殊改取得法

取得話數：

在SCENARIO.122「GEAR OF DESTINY」中登場。

取得方法：

1.在SCENARIO.53「心中的念頭，是看不到的刀刃」(心に念じる，見えない刃)令主角與卡渣哈拉進行戰鬥令RIVAL POINT+1(註)。
2.在SCENARIO.53「心中的念頭，是看不到的刀刃」中令主角先與戀人戰鬥後再與卡渣哈拉戰鬥令RIVAL POINT+1。
3.在SCENARIO.54「黑色的超鬥士」(田い超田士)中令主角與卡渣哈拉進行戰鬥令RIVAL POINT+1。
4.在SCENARIO.54「黑色的超鬥士」中令主角先與戀人戰鬥後再與卡渣哈拉戰鬥令RIVAL POINT+1。
5.在SCENARIO.89「龍與虎」(龍と虎)完結時只要卡渣哈拉還生存RIVAL POINT+4。
6.在SCENARIO.90「第三之力」(第三の力)完結時只要卡渣哈拉還生存RIVAL POINT+4。
7.在SCENARIO.106「魔神皇帝」(魔神皇帝)中選擇「とにかく攻撃あるのみだ」，如果RIVAL POINT有4點以上卡渣哈拉便會出現，RIVAL POINT亦會+1。
8.在進入SCENARIO.111「在天使之輪上」戰鬥前選擇「作戦を引き受けない」會令RIVAL POINT+2。

(註)整個遊戲中最高可取得9點RIVAL POINT只要到達122前RIVAL POINT有6以上卡渣哈拉便會駕駛特別機體龍擊霸EX(真實系)或轟格殊改(超級系)登場。

全熟練度取得法

SCENARIO	SCENARIO名稱	達成條件	點數取得數目
SCENARIO.1	鋼鐵之駕駛倉	選擇「基本的な戰鬥方法を確認しない」	+1
SCENARIO.2	鐵甲萬能俠幾體絕命	將鐵甲萬能俠分體以朋友號過關	+1
SCENARIO.3	三一萬能俠出擊吧！	用三一一號擊落バド、二號擊落ザイ、三號擊落ズイ	+1
SCENARIO.4	自護再臨	擊倒任何一部黑色三連星	+1
SCENARIO.5	Secret Numbers	無	0
SCENARIO.6	亞加瑪擊墜命令	出擊前選擇「敵だと思う」	+1
SCENARIO.7	Vanishing Tropper	選擇「基本的な戰鬥方法を確認しない」	+1
SCENARIO.8	黑色高達	兩回合內走到無人駕駛高達旁	+1
SCENARIO.9	救出太空母艦	出擊前選擇「出撃せず様子を見る」	+1
SCENARIO.10	被稱為死神的G	用加美尤向愛瑪進行說得	+1
SCENARIO.11	自護的亡靈	在七回合之內將麥高比擊倒	+1
SCENARIO.12	對決、極東基地	無	0
SCENARIO.13	LET'S COMBINE	無	0
SCENARIO.14	出擊、鐵甲人	出擊前選擇「甲児達と一緒に行く」	+1
SCENARIO.15	呼喚風暴之人	無	0
SCENARIO.16	未知的災害	無	0
SCENARIO.17	亞賓再臨	無	0
SCENARIO.18	白色機動戰士	將路希斯擊倒	+1
SCENARIO.19	為誰而戰	無	0

SCENARIO	標題	條件	點數
SCENARIO.20	有翼的高達	將巴狄姆擊倒	+1
SCENARIO.21	甦醒吧、勇者	出擊前選擇「こっそり出擊する」	+1
SCENARIO.22	高達強奪	將GP-02擊毀	+1
SCENARIO.23	野心之男	將賈圖及絲瑪擊倒各得1點	+2
SCENARIO.24	看見流星的少女	無	0
SCENARIO.25	與父親的約定	在五飛及卡多魯出現前將敵人全滅	+1
SCENARIO.26	使徒、襲來	出擊前選擇「命令があり次第、出擊する」	+1
SCENARIO.27	咆哮、EVA初號機	無	0
SCENARIO.28	GR對GR2	將哥鋼大公擊倒	+1
SCENARIO.29	紅色的閃電，在空中飛翔的鐵甲萬能俠	出擊前選擇「グルンガスト・ミゼの整備を頼む」	+1
SCENARIO.30	激突！三一萬能俠VS三一萬能俠	無	0
SCENARIO.31	Z之鼓動	不讓花園麗出擊及擊倒多洛華各得1點	+2
SCENARIO.32	第二次直上會戰	出擊前選擇「救援を要請しない」	+1
SCENARIO.33	決戰、第2新東京市	三回合內將所有妖魔帝國機體消滅	+1
SCENARIO.34	聖戰士們	無	0
SCENARIO.35	艾莉之靈力	視完成回合而定	4 TURN1+2、5 TURN+1、7 TURN-1、8 TURN-2
SCENARIO.36	拿之國的女王	選擇「グラン・ガランを逃がす」	+1
SCENARIO.37	奧拿之路	兩回合內將巴擊倒及五回合內消滅所有敵人各得1點	+2
SCENARIO.38	東京上空	無	0
SCENARIO.39	超越野獸、超越人類、出來吧神之戰士	出擊前選擇「甲府市へ向かう」，或將巴狄姆及查比魯擊倒各得1點	+3
SCENARIO.40	往戰鬥之海	無	0
SCENARIO.41	鐵甲萬能俠對暗黑大將軍	將坦丁及暗黑大將軍擊倒各得1點	+2
SCENARIO.42	V型電磁俠起死回生	出擊前選擇「ボルト・クルーザーを優先する」	+1
SCENARIO.43	無窮惡魔之戰	無	0
SCENARIO.44	HONG KONG CITY	出擊前選擇「発進用カタパルト付近を捜す」	+1
SCENARIO.45	高達、往星之海	出擊前選擇「訓練に出る」及將絲瑪擊倒各得1點	+2
SCENARIO.46	始動ZZ高達	捷度在三回合內歸艦	+1
SCENARIO.47	所羅門之惡夢	將GP-02擊倒	+1
SCENARIO.48	死亡先鋒	令西布頓與羅利發生戰鬥	+1
SCENARIO.49	紅色的EVANGELION	出擊前選擇「先にEVA弐号機輸送隊と合流する」，三回合內用貳號機將第6使徒擊倒	+2
SCENARIO.50	從海來的奇人	用明日香在三回合內將使徒擊倒	+1
SCENARIO.51	MACHINE展開	出擊前選擇「南アタリア島へ向かう」及將比索特擊倒各得1點	+2
SCENARIO.52	ETO之鳥	以綾波麗擊倒使徒得1熟練度，以布拉度擊倒使徒得2熟練度	+1 or +2
SCENARIO.53	心中的念頭，是看不見的刀刃	無	0
SCENARIO.54	黑色的超鬥士	將戀人擊倒減2熟練度	-2
SCENARIO.55	瞬間、心、再一次	一回合完成該版得2點、三回合完成得1點	+1 or +2
SCENARIO.56	精靈憑依	三回合內擊倒使徒得2點、四回合內擊倒得1點	+1 or +2
SCENARIO.57	BOOBY TRAP	戰鬥完結後選擇「マクロスを護衛する」	+1
SCENARIO.58	倒數	將斯奧亞路・沙拿擊倒	+1
SCENARIO.59	變形	選擇「5分後にトランス・フォーメーション」得1點及在MACROSS完全變形前將祖拿達戰艦擊倒得3點	+4
SCENARIO.60	被隱藏的殺意	將伊古拉姆擊倒	+2
SCENARIO.61	土星之戰	三回合內將全部初期敵人擊倒及選擇「マクロスに侵入した敵を追う」各得1點	+2
SCENARIO.62	玲明美	三回合內不能達到勝利條件	-3
SCENARIO.63	美比多利斯	選擇「カテジナを撃たない」	+1
SCENARIO.64	帝國之女王	卡多魯向多洛華、迪奧向希羅進行說得各得1點，龍與度拉戰鬥在MACROSS完全變形前將祖拿達戰艦擊倒得3點	+3
SCENARIO.65	往終結的前奏曲	無	0
SCENARIO.66	奇蹟的價值	戰鬥後選擇「マクロスを護衛する」	+1
SCENARIO.67	太空摺疊	將斯奧亞路・沙拿擊倒得1，擊倒五飛減2	+1 or -2
SCENARIO.68	手臂攻擊	選擇「5分後にトランス・フォーメーション」得1點及在MACROSS完全變形前將祖拿達戰艦擊倒得3點	+4
SCENARIO.69	與天敵相遇	戰鬥前選擇「田戰しない」	+1
SCENARIO.70	依古姆的真意	將R-GUN POWER擊倒	+2
SCENARIO.71	MISS MACROSS	選擇「呼び出しに応じる」或選擇「呼び出しを無視する」後在五回合擊倒所有敵人	+1
SCENARIO.72	從木星來的逃亡者	選擇「この宙域から撤退する」得1點；選擇「ヴァルシオーネRを助ける」後在四回合內擊倒所有敵人得1點；用龍向度拉攻擊兩次得1點	+1 or +2
SCENARIO.73	指導人類的人	無	0

SCENARIO	標題	條件	點數
SCENARIO.74	FIRST CONTACT	將卡姆滋擊倒	+2
SCENARIO.75	大逃亡	用麥斯將米娜擊倒	+1
SCENARIO.76	再見、馬路士	選擇「未沙を基地に行かせない」及將卡姆滋擊倒各得1點	+2
SCENARIO.77	亞古捷斯來的使者	將斯洛哥擊倒	+1
SCENARIO.78	寶兒與亞古捷斯	將敵人全滅得1點，將寶兒擊倒減5點	+1 or -5
SCENARIO.79	莉娜之血	姬斯說得バーニィ得1點；在十七回合乞完成該版得2點、十八回合內完成該版得1點	+3 or +2
SCENARIO.80	漆黑的天使來臨	六回合內達到勝利條件得2點，七回合內達到勝利條件得1	+2 or +1
SCENARIO.81	木星亡靈	五回合內將古羅路基魯擊倒	+1
SCENARIO.82	在宇宙開放的妖花	出擊前選擇「シーブック達を先行させない」	+1
SCENARIO.83	被稱為零的高達	主角說得卡多魯得1點，將卡多魯擊倒減2點	+1 or -2
SCENARIO.84	強襲、阻止臨界點	將賈圖機體HP減至於80%	+1
SCENARIO.85	父親接近地球	將布利斯及魯爾擊倒各得1點	+2
SCENARIO.86	在黑暗之中靜止	座間翔說得多度得1點，三回合內擊倒第9使徒得2點、四回合內擊倒得1點	+3 or +2
SCENARIO.87	紅髮之女	選擇「ティターンズに基地を明け渡す」	+1
SCENARIO.88	神啊、惡魔啊…	無	0
SCENARIO.89	龍與虎	無	0
SCENARIO.90	第三之力	無	0
SCENARIO.91	男之戰	無	0
SCENARIO.92		時鐘為誰而舞動五回合內將敵人消滅	+1
SCENARIO.93	進路是光明、退路是絕望	伊沙姆一回合內將敵人擊倒得2點、兩回合內得1點，將加魯度擊倒得1點	+3 or +2
SC 繙NARIO.94	可變FORMATION	將伊古拉姆及杜寧古擊到各得3和1點	+4
SCENARIO.95	達昭爾之日	選擇「シャアとして応える」	+1
SCENARIO.96	震動	無	0
SCENARIO.97	所羅門攻略	選擇「マクロス強行突破作戦を採用」得1點，三回合內將12部加大魔擊倒得1點，MACROSS十二回合內到達所羅門得1點	+3
SCENARIO.98	女子們的戰場	選擇「ジュピトリアン部隊を追撃する」及將拉度擊倒各得1點	+2
SCENARIO.99	超越風暴	無	0
SCENARIO.100	玻璃王國	保留美利安多性命過版	+1
SCENARIO.101	王國崩壞	選擇「基地を放棄し脱出する」得1點，4 TURN內達成勝利條件得2點、5 TURN得1點、8 TURN減1點、9 TURN減2點	+3 or +2 or -1 or -2
SCENARIO.102	CROSS・FIGHT	擊倒比索特得1點，保留美迪亞直至過關得2	+3
SCENARIO.103	異邦人們的歸還	選擇「ドレイクの申し出に応じる」得3點，勝利條件達成得1點，敵方全滅減10點	+3 or +1 or -10
SCENARIO.104	女王莉莉娜	無	0
SCENARIO.105	修羅男爵、消散	四回合內將修羅男爵擊倒	+2
SCENARIO.106	魔神皇帝	選擇「とにかく行動あるのみだ！」後敵全滅得1，選擇「何とか時間を稼ぐしかねえ！」	+1
SCENARIO.107	以地球作賭注的單打獨鬥	給健一以外角色與布利斯戰鬥減10點，選擇「ハイネル達を見逃す」得3點，選擇「ハイネル達戰」減10點	-10 or +3 or -10
SCENARIO.108	向著夢想中的未來	無	0
SCENARIO.109	在父親懷中哭泣	無	0
SCENARIO.110	自護之幻象	四回合內到達衛星炮得1點，選擇「停戦協定を受け入れる」得5點	+6
SCENARIO.111	在天使之輪上	選擇「作戦を引き受ける」得2點，選擇「作戦を引き受けない」得1點，將斯洛哥擊倒得3點，希羅及革新到達目的地得1點	+2 or +1 or +3 or +1
SCENARIO.112	神之國的誘惑	主角、龍、正樹向巴狄姆攻擊得1點，忍向翟比攻擊得1點	+1
SCENARIO.113	CROSS・TARGET	選擇「忍達を止める」得1點，將哥捷擊倒得1點	+2
SCENARIO.114	戰士再臨	令捷度與哈曼發生戰鬥	+1
SCENARIO.115	向勝利者與失敗者的祝福	無	0
SCENARIO.116	最少也要像人類	選擇「出擊する機田をうかがう」後將哥捷擊倒	+2
SCENARIO.117	最後的使者	主角將カヲル擊倒	+1
SCENARIO.118	命運之矢	選擇「ロンド＝ベル隊を先行させる」得1點，9 TURN敵全滅得3點、10 TURN 2點、11 TURN 1回	+4 or +3 or +2
SCENARIO.119	可有記起愛	將拉布拉美斯旗艦及9 TURN敵全滅各得1點	+2
SCENARIO.120	終結的開始	無	0
SCENARIO.121	AIR	無	0
SCENARIO.122	GEAR OF DESTINY	在加魯達仍在時將美亞擊倒得1點，健一說得守護神哥多路得1	+2
SCENARIO.123	人類沒有逃避的地方	無	0
SCENARIO.124	鋼之魂	無	0
SCENARIO.125	絕望之宴由現在開始	無	0
SCENARIO.126	為了這星球的明日	無	0





RPG/對應通信對戰
發售商：ATLUS
發售日：預定11月
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

真·女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」/「赤之書」

繼續《女神》大「解剖」

*畫面為開發中畫面

TEXT：隨風

火力集中《黑之書》—

《真·女神轉生》的最新系列DEVIL CHILDRED已經作了不少的介紹，現在又有新的資料，今次的內容比較集中介紹《黑之書》。當然，若有機會的話筆者會為大家介紹《赤之書》的，但今期且讓筆者「重男輕女」一會吧(笑)。





惡魔的孩子—

相信英文能力不錯的朋友，都知道遊戲名字「DEVIL CHILDREN」的意思吧？不過為什麼會改一個這樣的名字大家又知不知？其實是因為今作的主角剎那及未來正是惡魔的孩子。今次，因為魔界的惡魔呼喚他們，令他們體內隱藏的力量－那足以把世界毀滅的力量甦醒過來，其額上的五角星印記就是最好的證明…

其他角色？！—

在《黑之書》中除了會出現男主角甲斐剎那之外，亦會出現其他對故事很重要的角色，例如是剎那的弟弟，某天他因為被惡魔擊攻而捲入魔界，到底為什麼他會受到攻擊？而他的命運又會變成怎樣？而另一個對故事有重大影響的人則是把剎那及未來引導到魔界去的謎之少年，在人間他的身份不明，可是在魔界卻出現了他幫助剎那的場面，他到底是誰呢？

有關魔界？—

魔界方面，其宇宙及大地分成六個部份，由六大要素所構成，浮在闇之海上。現在為大家介紹一下由「水」所構成的冰島(アイスランド)，那是一個可以休息及訓練的地方。在冰島中最重要的地方莫過於「回復之泉」吧？因為那裡可以免費回復體力及魔法，十分有用。而其他如道具店、飲食店等商鋪亦可以在「魔界之町」找到。想為仲魔進行合體嗎？到科洛斯特(フロストタウン)之街！最後，跟冰島居民敵對的DIANA(ダイアナ)町有很多惡魔，是一個訓練等級的好地方呢！

ちからが みちあふれてきた

このまちのどこかにトーゾクのアジトが あるらしいんだって！

兩個相連的世界—

遊戲中玩者將會流連於魔界及現實世界之間，故事將會於現實世界展開。舞台設定為2000年7月的東京原宿，那一天，全世界都被烏雲所覆蓋著，就好像被黑暗吞噬了一樣。而氣溫亦急速下降，主角的所在地－東京的氣溫已經下降至零下十度了。這種天氣為現實世界帶來了恐慌，到底現實世界的反常天氣，是否跟魔界有什麼關係呢？





進入魔界的原因？—

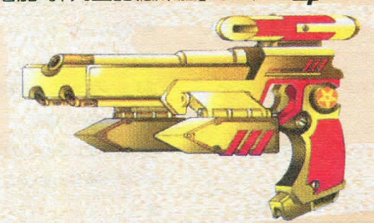
兩位主角進入魔界是一定的事，可是到底好端端的為什麼要進入魔界呢？難道覺得好玩？現在就講述一下他們非要進入魔界的原因吧！在男主角方面，之前不是提過他的弟弟被捲入魔界嗎？因此剎那為了他親愛的弟弟，決定到魔界去把他救回；而女主角未來則是因為「可以看到母親之寶石」被惡魔奪去，為了搶回寶石而展開其魔界之旅。既然兩隻遊戲的故事不同，看來喜歡此作的朋友只好把兩隻也帶回家囉。



「KING RISER」？—

兩位主角將會有一種名叫「KING RISER」(キングライザー)的武器，其用途是把惡魔召喚出來。當主角得到一種新惡魔後，「KING RISER」會把它記錄在「彈丸型記憶媒體」中，自此玩者就可以召喚出該種惡魔。剛開始「彈丸型記憶媒體」中只有三位空位，當三種了三種惡魔後「KING RISER」就會成長，並增加「彈丸型記憶媒體」的空位。







SLG
生產商：SQUARE
發售日：預定9月21日
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆1/2

勞動CHOCOBO

要CHOCOBO唔需要玩《FF》

*畫面為開發中畫面

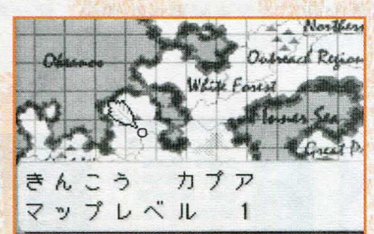
はたらくチョコボ™

IT's NEW FRONTIER, RECLAMATION IS CHOCOBOs.

可愛陸行鳥任你玩—

大家玩《FINAL FANTASY》系列時，除了被它的人物及劇情吸引之外，相信應該也會留意很多集也有出現的「小生物」—CHOCOBO(陸行鳥)吧？SQUARE以前已經在PS及WS上推出過數款有關陸行鳥的遊戲，而現在又有新作品推出，各位FANS們注意囉！

在發現新大陸後…—



哥倫布發現新大陸相信大家都知道，不過他發現了的新大陸由誰來開拓，就沒有人知道了。今作玩者將會扮演一個開拓新大陸土地的人，從而發掘更運用當中的資源。這一項工作雖然十分困難，而且需要無比的勇氣，當然囉，誰能料到在一望無際的新大陸會發生什麼事？不過雖然這項工作十分困難，可是能得到的收益卻也很大，因此連玩者在內，將一共有四位參加者，以誰開拓出最多資源為勝利者。因此各位除了要跟大自然戰鬥之外，還要努力在各開拓者中成為第一呢！



耕田不用牛，只需一隻鳥—

雖然有些「折磨」陸行鳥的成份存在，可是各位試想想，一隻可愛的小鳥竟然可用作耕田，是多麼有趣的一幅圖？各位先別咒罵筆者，因為此作真的是以陸行鳥來「耕田」嘛—正確來說應該是開拓土地。遊戲中會有一個大版圖，玩者要利用各種陸行鳥的特徵來不斷開拓新土地，從而令整個版圖都變成玩者的「地盤」。每次行動的時候，玩者都需要選出三隻陸行鳥出來跟玩者一同行動，被選出者的能力值會上昇。





捕捉陸行鳥大行動！—

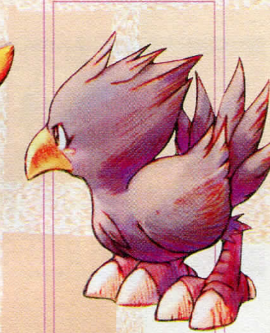
既然每一種陸行鳥的技能皆不同，那玩者應該每種陸行鳥都擁有至少一隻吧？因此各位必需要捕捉不同的陸行鳥以開拓土地，每種陸行鳥的捕捉方法及捕捉地點都不同，用多點耐性慢慢捉吧！而捕捉了的陸行鳥可以存放在農場中，不過切記農場最多只可以存放十二隻陸行鳥，過多的話捉了也放不下，因此別太貪心呀！



捕捉地點及技能—

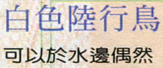


陸行鳥：全世界都有的陸行鳥，是最基本的陸行鳥，適合於森林中工作，最擅展收集野菜，若果野菜太少的話，牠可是會逃走的。



黑色陸行鳥：只有在山岳才能找到的陸行鳥，最適宜用於山地作勞動工作，以及收集木材也是其工作。

紅色陸行鳥：在山岳、溪邊生活的陸行鳥，擅長的工作是在洞穴中推行挖掘，而收集石頭亦是其強項，建築倉庫的話一定要有牠的存在。



白色陸行鳥：可以於水邊偶然發現的陸行鳥，工作是在水中捕捉魚類作食糧，以及收集食水，十分重要呢！



三色陸行鳥：只於平野偶然出現的陸行鳥，難捕捉。使用牠來耕種可使其耕種能力上昇。

突發事件多多，小心嚇到傻—

在開拓土地當中，會發生很多不同的事件，有些事件更可能是引致GAME OVER的關鍵，例如陸行鳥的飼養已經用光了，又或是陸行鳥突然無故消失。這些事件有好有壞，就看玩者運氣如何。對於壞的事件雖然在發生時不能避免，不過請平時多注時多注意，盡量避免發生這些事件吧，不然各位的陸行鳥就會向你們SAY GOOD-BYE囉！







POKEMON PANELPON

POKEMON不再只用作打架



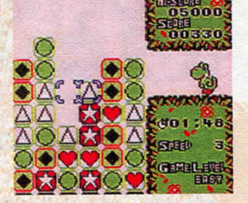
*畫面為開發中畫面

到底點玩？—



而玩法方法則是以移動PANELPON以令其消失為主題，PANELPON有很多種不同的顏色，玩者要以十字掣移動畫面上兩個白色的方格，到兩個適合的PANELPON上，並按掣令它們調轉位置，當三個同色的PANELPON貼在一起時便會消息，玩者簡單易上手。

變種？—



不知大家是否知道以前曾經有一隻叫做《PANELPON》的遊戲呢？在95年它曾經推出過SFC版，而96年則推出了GB版。其實今作的玩法是《PANELPON》的「變種」，兩者玩法差不多一樣，只不過當中的角色改變了，轉成大受歡迎的POKE MON角色而已。

有關POKE MON？—



既然遊戲的賣點是POKE MON，那不介紹一下有關POKE MON的內容豈不對不起廣大的讀者？在遊戲中一共有至少六種的POKE MON登場，各位可以隨喜好選擇。另外亦支援通訊對戰，玩者跟單人模式大同小異，只不過可以更加強烈地享受陷害人的樂趣－把一大串的PANELPON「送」給對手。



轉轉轉卡比

繼續轉轉轉



轉轉轉!!（頭暈中～）—

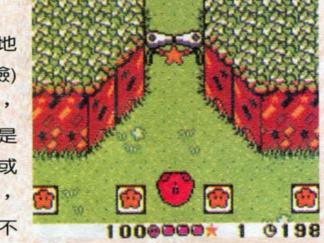
大家還記得「卡比轉轉轉」這隻遊戲嗎？上期曾經為大家介紹過呢！這隻遊戲今期又有新資料公佈了，而且還是一些看過後會令人忍不住想立即玩的新功能呢！到底是什麼？想知就往下看吧！

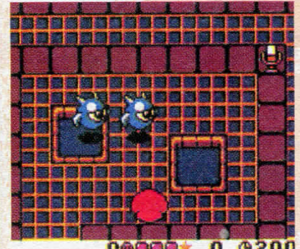
非一般的「轉」！—



之前不是提過此作的玩法是以「轉」卡比以令他移動嗎？其實此作的「轉動」方法可不是一般的「轉」呢！玩者想令卡比移動的話，請直接「搖動」閣下手上的GBC吧！例如玩者想讓卡比向前走的話就向前傾，若讓牠走向左的話便擺向左，果真夠「動作」呢，一邊玩還可以做運動！玩者不太明白應如果操作的話，不要緊，遊戲中會有教學模式的。

到處轉—





以這種轉法，卡比當然不可能只在地面上行動，因此會出現很多不同的(危險)路線，例如是水上或天上，一個不小心就會一命嗚呼，要小心地轉動卡比呀！而現在暫時已公佈了七條路線，分別是「綠」、「雲」、「空」、「水」、「地下」、「砂」及「城」。



火腿太郎 ～朋友大作戰～

我是占卜小太郎



處處有情—

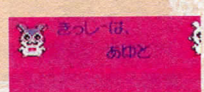
可愛的小姐、英俊的先生，不知各位有沒有對某個人心動過呢？對人有心動的感覺，不一定只是異性，即是是同性或親友跟，亦會有友情及親情的存在，心頭亦會暖暖的。想知道跟他或她能不能成為朋友？不妨試試占卜彼此間的相性吧！據說相性高的人，好感度會升的比較快…

占卜前夕—



用遊戲來占卜當然不用使用祭壇什麼的，各位只需把基本資料告訴我們的占卜師－「火腿太郎」就行了。各位要輸入的資料包括有名字及誕生日，當輸入了一次之後，電腦就會自動記錄下玩者的資料，這樣子即使占卜多幾次也不用再重新輸入這般麻煩。

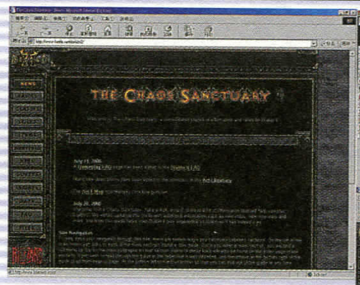
想知道什麼呢？—

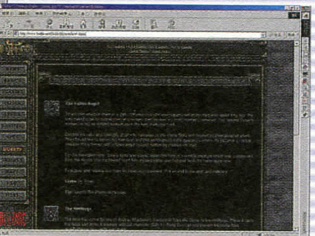


遊戲一共分為兩種不同的占卜，第一種是「性格占卜(せいかく占い)」，它可以占卜一下玩者的性格，以及適合做的職業等。而另一種則是「相性占卜(あいしょう占い)」，它可以占卜一下兩個人之間的相性，不論是情侶、朋友或親人之間皆適用。最後，希望大家可以得到想要的結果，亦要記得這只是遊戲，不要對結果太認真呢。



Blizzard設置《DIABLO II》公式攻略





Blizzard在7月20正式公布增設一個名為「The Chaos Sanctuary」的《DIABLO II》網上攻略，而當中會提供非常詳盡的資料，不論MONSTER、SKILL效果、所有ITEM資料，以至ACT 1~ACT 4的QUEST內容亦一一詳細講解，絕對是所有《DIABLO II》迷的錦囊。

冰魔法的威力

相信各位都知道《DIABLO II》中，加入了毒和冰兩種新魔法效果，而其中的「冰」魔法，簡直是今集不可缺少的最強魔法。因為「冰」有兩個非常重要的效果。首先是冰結，可以令周圍的MONSTER變得行動緩慢，甚至封鎖行動，對應付大群MONSTER最為有效；其二是冰破，將已冰結的MONSTER打成冰塊，其最大效果就是將可以復活的MONSTER變成不可能，尤其今集有很多懂得復活部下的MONSTER。





難易度的恐怖





今集並不是以角色的LEVEL來選擇遊戲的難度，而需要玩者完成打倒DIABLO的最終目標才可以進入下一個難度(NIGHTMIGRE、HELL)，不過玩者進入時要小心村外MONSTER的攻擊力和防禦力都大幅增加，強到普通的FALLEN都可以扣玩者一半HP，因此玩者那甚麼最強武器和防具都會變得沒有用途了，需要拾取MONSTER掉下來的裝備，它們都會有百多點攻擊力或防禦力來從新開始，但是村中的NPC所賣的和NORMAL時一樣。

Necromancer的最強



Necromancer用法最強的SKILL有二個。一是召喚Skeletal Mage和Golem的組合以大軍之勢攻擊；二是先以Amplify Damage令敵人所受的Damage增加一倍，再以Corpse Explosion就可進行連鎖式炸彈，成為最強的連續技。



Sorceress的最強

Sorceress最強的組合魔法就是FIRE和COLD。「冰」有之前提過的效果，而且當中有令被擊中Monster的周圍同樣產生冰結效果的Glacial Spike和自動反擊遠距離攻擊的Chilling Armor；火是三種魔法中增加Damage攻擊力最高的，因為有增加火威力的Fire Mastery，而加上Fire Wall和Meteor，最高可以每秒鐘產生7~800的Damage。不過由於最強魔法都在SKILL TREE下面，所以前面的SKILL只需要每一點，而其餘都可以放在回復MANA的Warmth上。如果覺得不夠強可以用Staves作輔助。





軟硬事件簿

日本家用PC銷量上升55%

日本一技術周刊上發表的一份調查報告顯示，在6月25日結束的這一周中，日本大型電子產品零售商店的PC銷量比一年前同期有較大幅度的增長。按照銷售數量來算，增長幅度為54.8%，按照銷售金額來算，增長幅度則為38.5%。這份調查報告披露的統計數據，來自於日本55家零售商經營的3200家電子產品零售商店。這些電子產品零售商店出售的PC，在日本PC零售市場上占據了大約40%的市場份額，而在日本整個PC市場上佔據的市場份額大約為20%。(IKI)

《永遠的伊蘇》攻略本正在製作中？

終於販售的日本Falcom所製作Windows用RPG《永遠的伊蘇2》你已經玩過了嗎？在秋葉原已有部分商店是呈現缺貨的盛況了，接著，出版社Softbank Publishing正將《YS ETERNAL 1&2》整理成一本攻略，以夏季開始販售為目標努力。在這本《YS ETERNAL & YS ETERNAL 2》攻略集中，包括人物介紹、物品一覽表、還有廣大的地圖資料也都收錄其中。故事攻略當然包括其中，並預計將細部設定也加入，以便能更徹底的解說《伊蘇》系列魅力之所在。喜愛《伊蘇》的玩家們，這本書是不可欠缺的。期待它的發售日吧！ (IKI)

《Battle Isle: The Andosia War》續作新遊戲畫面

Blue Byte釋出《Battle Isle: The Andosia War》(《狂島浴血：安多西亞之役》)一些新的遊戲畫面，現在就請大家欣賞一下。《Battle Isle: The Andosia War》預計在2000年10月上市，最近剛完成了遊戲的Beta測試版本。(IKI)







《Artdink best choice》

《A列車》的發行公司Artdink，要從該公司所發行的遊戲中，精心挑選重新包裝後再度發行。其中包含了《TOKYON～東京都第24區～》、《THE ATLAS》及《機甲師團II》等三部作品。在《TOKYON～東京都第24區～》中，玩家是在宇宙殖民地中擔任東京第24區的區長，執行開發、管理等工作；《THE ATLAS》是以大航海時代的歐洲為主軸，進行新大陸的發現與探索。《機甲師團II》則是以第二次世界大戰歐洲戰線為主的戰略模擬遊戲。以往為體驗過這些經典遊戲的玩家，可以好好利用這機會，買來玩玩！發售日為9月29日。(IKI)

《Evil Dead》設立官方網站

THQ已經設立了《Evil Dead: Hail to King》的官方網站。這是一款像《Alone in the Dark》(《鬼屋魔影》)系列或《Bio Hazard》(《惡靈古堡》)系列的動作冒險遊戲。網站中有遊戲畫面、遊戲展示動畫、遊戲介紹、以及常見問答集等等。有興趣的玩家可以去參觀一下。網址為http://www.evildeadgame.com/(IKI)



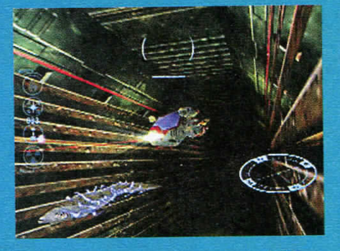
《埃及妖后》經已製作完成

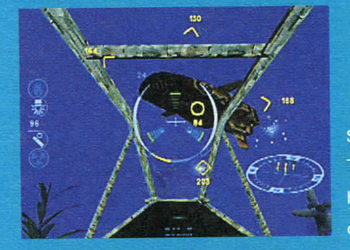
Impression Games宣布《Cleopatra》(《埃及妖后》)已進入壓片階段，《埃及妖后》是相當受到好評的遊戲《法老》的資料片。就像《法老》一樣，《埃及妖后》的遊戲重心是放在於古埃及年代城市的建設。於資料片《埃及妖后》中在每個支線都新增了4個戰役，並且有關於著名法老王的細節說明，像是Tutankhamen、Ramses II，當然也有埃及妖后Cleopatra。

玩家們不只要成功的管理他們的埃及城市，並且要保護他們免於受潛在敵人及侵略者的侵犯，像是羅馬人或是腓尼基人。玩家們也將應付那零星發生的災害，像是蝗災與冰雹。資料片也將會新增一些新建築物與單位，像是散沫花農場、油漆工、燈火匠、墓碑工。(IKI)

《Deep Fighter》官方網站成立

Criterion Studios已經為它們即將上市的遊戲《Deep Fighter》設立了官方網站。這是一款動作冒險遊戲，遊戲的場景在水中，發行公司為Ubi Soft。有興趣的玩家可以去參觀一下，看看更詳細的遊戲細節。網址為http://www.ubisoft.co.uk/deepfighter/(IKI)





《Tropico》圖片

Pop Top公司釋出其即將發行的熱帶群島的策略遊戲《Tropico》的一些新遊戲畫面。從《Railroad Tycoon II》(《鐵路大亨2》)的鐵路建設，乃至於到加勒比海群島的豐饒及熱帶背景，Pop Top將該公司專長的即時與3D技術全部整合在《Tropico》這套遊戲裡，在這款即時的策略遊戲中，玩家可以擁有1950年代盛產香蕉的小島，並在島上建造設施，控制貿易，當然還能夠管理人民。讀者從這些新圖中，應該可看到研發公司希望在光影、漫畫喜感的塑造以及製作高品質遊戲的決心。此遊戲預計在明年初發行。(IKI)



UP THERE WITH THE BEST OF THE BEST！

軍事網頁篇



眾多位讀者，相信大家也知道上面的副題出自何處罷！不錯，這正是電影《TOP GUN》(←又戲稱《高槍》)美版宣傳海報中的名句。一直以來，不少男孩子也對於坦克、戰機等軍事有著濃厚的興趣，而且不少男孩子在年幼時更夢想成為戰鬥機機師！有見及此，故今次筆者將會刊登多個與軍事、戰機的相關網站，希望眾多位讀者也會喜歡。

NBC 地帶

http://home.school.net.hk/~lokayin/



所謂「NBC」，即是指那些具有大殺傷力的武器，諸如核武、生化武器等。在這個網頁內，其中內容是以介紹世界NBC武器的圖片、介紹、來歷和事跡為主。由於這是與大家息息相關的資訊，是不能錯過的網頁。留意這是一個中文網頁。

軍事前線

http://www.crosswinds.net/~militarysite/



在這個網頁內，其中內容是以介紹介紹中國大陸，台灣和世界主要軍事大國的軍備和新聞，還包括軍事論壇，是各位軍事FANS一個不可錯過的網頁。留意這是一個中文網頁。

帝國海軍

http://members.xoom.com/memuser/navy/new.html



在這個網頁內，其中內容是以介紹二次大戰日本海軍艦艇為主。網頁內容的資料性不俗。對於興趣研究二次大戰日本海軍的FANS來說，是值得一看的網頁。留意這是一個中文網頁。

全球軍機專頁

http://www.glink.net.hk/~edpang/index-c.html



在這個網頁內，其中內容是以提供各種戰鬥機，直昇機，運輸機等軍機圖片。是一個不可多得的網頁，特別是F-14的圖片很「正」，唯一垢病之處是網頁內似乎「齋」圖而無文字。留意這是一個中文網頁。

鋼鐵騎士

http://panzer.uhome.net/



一個專為二戰大戰時德軍戰車迷而設的網頁，其中內容是以介紹二次大戰德軍戰車為主。當中對每種戰車也有頗詳盡的解說。對於德軍戰車迷來說，是個有一看價值的網頁。留意這是一個中文網頁。

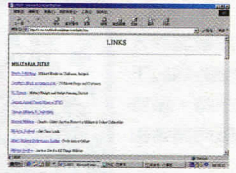
軍事樂園

http://www.angelfire.com/md/millitary/

在這個網頁內，其中內容是以二次大戰回顧及現代武器介紹為主。當中有關經典戰機介紹的部份，絕對有一看的價值。此外，各位亦可在網頁內的DOWNLOAD圖片作WALLPAPER之用。留意這是一個中文網頁。

WORLD MILITARY LINK

http://www.worldwidemilitaria.com/links.htm



這個網頁可說是各位軍事FANS必上網之一。因為這個網頁為最大的軍事網頁LINK SITE，各位在此可LINK到世界各處軍隊的WEB SITE，如日本、美國、法國、甚至是西班牙等，絕對可說是「一網打盡」。留意這是一個英文網頁。

BY隨風

生產商：	海豚峰科技
發行商：	智冠科技
發售日：	預定8月
遊戲類型：	SLG



妖魔鬼怪快快納命來！平妖傳

遊戲玩法—

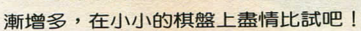
遊戲的最終目的當然就是經歷《平妖傳》整個故事，不過既然是「平妖」，那麼一定會有戰鬥的情況出現，此時玩者就要擔當戰鬥的主導，以不同的兵種及方法打敗敵人。由於在戰鬥中地形、天氣等都是影響勝利的關鍵，因此善加利用適合該種天氣的兵種來作戰，又或是好好了解地形都可以增加我方的優勢，是一隻戰略味道濃厚的遊戲。







開始戰鬥了！—



而戰鬥方式則是以戰棋的形式來進行，並則加入不同的咭牌以助玩者(或對手)更順利地完成遊戲。而最考各位戰略能力的地方，相信就是兵種的配合，如果配合得當的話，以小兵來打敗強敵也不是不可能的事。隨著遊戲不斷進行，可使用的兵種會日漸增多，在小小的棋盤上盡情比試吧！





兵種的分類—

遊戲中所使用的角色可跟一般的戰略遊戲大大不同，各位所使用的不會是什麼騎兵、步兵，而是具有中國色彩的豆兵、泥偶、草人等，而兵種則分為七大類，分別為神、魔、人、術、幻、鬼、獸。另外，玩者則可以以咭牌來召喚出更利害的幫手，令遊戲的趣味性更大。





神話遊戲—

由漫畫或小說所改編的遊戲一直多不勝數，而其受歡迎程度亦十分高。不過一個由神話故事所改編的遊戲，不知道大家又有沒有興趣呢？遊戲本來已經是一個虛構的、科幻的世界，而神話故事亦一樣，是沒常理可言的。什麼妖狐鬼怪通通現身，仙魔大戰七千八百回也沒有關係。到底這兩者加起來等於什麼？答案立即分曉！





呼風喚雨—

既然是神話故事，當然不能用常理來思考。由於每種兵種的能力值會因不同的天氣而有所改變，因此玩者大可以以法術或咭牌來改變現在的天氣，以把能力值發揮到最大的效果。不過，既然有會變強的，當然亦有機會變弱，因此要好好分配兵種的多少，不然…後果自負囉！

《平妖傳》—

此作是由一本名為《平妖傳》的神話故事所改編，大家一定以為此作是角色扮演吧？若各位這樣想可就大錯特錯了，此作是戰略遊戲呢！現在就為大家介紹一下故事背景。故事由一套集合了不同類型法術的寶典《天書》開始，此書因為包含了太多秘術，因此天帝下令白猿神把守著此書，以免流入人間。只可惜在宋朝時，其中一冊書《七十二煞地術》不幸被魔界大聖「多欲魔王」盜去。天帝得知此事後便命「赤腳大仙」下凡平息動亂，可惜當「赤腳大仙」轉世成皇太子時，多欲魔王等人已參透《七十二煞地術》，到底這場戰鬥將會由誰獲得勝利？





對戰功能盡顯現—

戰略遊戲雖然很考腦筋，但是一直跟電腦對戰難免會有些無聊，而且勝利後亦沒有人能跟自己分享勝利的喜悅。不過，不要緊！因為此作支援對戰功能，連線一通，除了可以跟朋友拼個你死我活外，更可以彼此研究一下戰略的運用和兵種的配合，最重要的是，面對的不再是冷冰冰的電腦而是活生生的人！

包青天 明正嚴宮

BY隨風

生產商：	新瑞獅
發行商：	未定
發售日：	預定9月
遊戲類型：	ARPG



不用審家庭事的清官—

今作的主角相信大家都會認識他，他的臉雖然像墨那般黑，可是臉上的笑容卻像太陽般溫和，可是一板起臉時又有無比比的威嚴。而額上總是躺著一只明月，像是會暗示他為人好像月兒般清廉明亮。而且他更因為為人正直，被後人喻為「包青天」，意思是他好像青天一樣，而且是「老天有眼」。他是誰？他不就是包拯是也？

遊戲玩法—



玩者在遊戲所扮演的角色當然就是包大人啦！當有人報案後，玩者先審問一下來人，可以得到有限的情報。隨著玩者就要開始帶著這有限的情報開始調查，不論是到案發地點研究或，是跟四周的NPC交談都可以得到重要的情報，真是半點蛛絲馬跡也不能放過。再不然就跟包大人的得力助手公孫策先生商量一下，可以得到不少有用的意見及資料呢！而這些案件除了有虛構的事件，亦有機會出現真實的事件。

包大人變「老粗」？！—



在調查的過程或救獲證人時往往會出現敵人，這些敵人多是無惡不作的大壞蛋，完全不會理會包大人的說話，更不用說要他親自認罪了。這時候遊戲就會進入戰鬥狀態，以即時戰鬥方式再加上戰術的運用，把敵人打過落花流水。反之，被敵人勝利的話，嘿！看來各位還是讀取進度好了！

人強馬壯—



除了包大人之外，出戰的還有展超、王朝、馬漢、張龍及趙虎等共十一人可以選擇，而且每個人都會其特殊技可以使用。玩者要依照每一關的過關條件來選擇適合的人選，因為每次戰鬥只可以選擇5個人出戰。另外，每一關都需要運用不用的戰略才能獲勝，相信會令遊戲的耐玩度增加不少。

超級比一比之絕色經典

考你腦力加眼力(問你死未?)

BY隨風

生產商：	明日科技工作室
發行商：	智冠科技
發售日：	預定8月
遊戲類型：	ETC



不再「手指指」—





喜歡玩街機的朋友，不多不少總有玩過一種名叫「手指機」的遊戲吧？而「手指機」中其中有一個頗受歡迎的遊戲「找錯處」，各位又有沒有玩過呢？筆者將要介紹的遊戲，其玩法即是「找錯處」，不過只是圖畫變一變，難度升一升而已，各位有興趣嗎？(如果可以按電腦螢幕來玩就好了)

如何玩？—

玩法基本上只是在有限時間內，把兩幅圖上的五個不同之處找出來就可以過關。但是本作的難度卻比街機為高，原因是每次遊戲的錯處皆是隨機的，把每幅圖的錯處記下來這個方法並不適用。而當中的圖畫則很特別，全都是出自名家手筆的名著，如梵谷的「自畫像」、米勒的「拾穗」等，每幅圖皆有註明名稱、作者及年代等資料，幫各位補習一下美術史呢！





小小遊戲賺大獎—





每完成五幅圖後，皆會出現一個小遊戲為大家鬆弛神經以及賺取「寶物」。而本作一共有二個小遊戲，分別是「算數飛彈」及「記憶拼盤」。「算數飛彈」是一個考驗玩家心算能力的遊戲，而「記憶拼盤」即是「對對碰」，把畫像一對對的找出來。小遊戲完畢後，所得的分數越高，可得的「寶物」就越多，就像「記憶拼盤」最多可以一次過得到7件「寶物」呢！

什麼是「寶物」？—

高人排行榜

名次	玩家	分數	關數
1	ZAA	8001500	108
2	OHX	6736600	006
3	HVW	6714600	002
4	XYZ	4032300	066
5	BSM	3633400	108

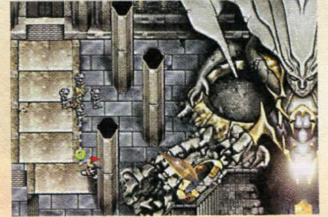
其實寶物即是小道具，例如是「放大鏡」、「沙漏」等，每種道具的功能也不同，就看玩者要如何使用了。當中「放大鏡」是幫助玩者找出錯處，而「沙漏」則是把遊戲時間延長，要好好運用小道具才能成功完成遊戲呢！

TEXT：IKI

夢幻模擬戰3

SS名作復活PC上！

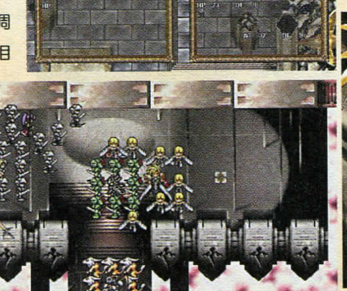
發行商：	SDT
發售日：	2000年7月
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98



《夢幻模擬戰3》此款遊戲本發行在Sega Saturn上，而這一代最大的特色就是戰鬥畫面改採用3D的方式呈現，一般同類的SPRG遊戲，多半採用的是直接在戰場上看到人物角色開戰，或是另外闢一個「平面」的戰鬥畫面廝殺，最後數值來決定勝負結果；而《夢幻模擬戰3》則是將戰鬥立體化，從變化多端的戰鬥場景，到各個軍事單位和其所率領的部隊等，一一都將其3D化，搭配上每個角色獨特而且華麗的魔法，使整個戰鬥充滿魄力，尤其在電腦上更是利用電腦強大的運算能力，更能顯示出那種精彩刺激的快感！

戰鬥系列

除了激烈的戰鬥採用3D，平時戰略的調度和進入戰鬥前的戰爭部屬等，則是採用平面2D的方式移動調度，不過亦跟其它的同類遊戲大不相同，因為《夢幻模擬戰3》採用的是半回合制，簡單的說，就是玩家只能在下達回合命令中，下達「移動」(規畫路線)或是「治療」、「施展魔法」甚至「召喚召喚獸助陣」的指令，而一旦下完指令後，雙方開始「同時」執行所下達的指令，這中間玩家將不能夠做任何變動，直到這回合全部的單位完成指令為止，所以玩家不再只是「見招拆招」，而需要的是預測敵人的路徑和會採取的指令，預先反制，相對於其他同類遊戲更多了一分不確定和挑戰度。

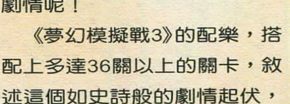






職業

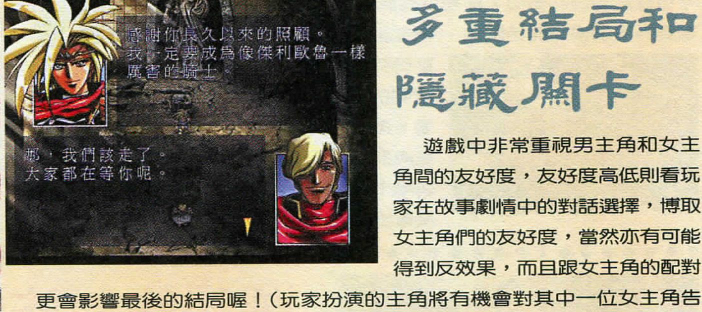
遊戲中出現將近14種職業供玩家使用，最重要的是戰鬥中，這些職業也會產生相生相剋的影響，而且影響更是相當明顯，例如：騎兵類克制步兵類、槍兵類克制騎兵類、步兵則克制槍兵，或是僧侶克制不死系，甚至一面倒的弓兵克制所有對空飛兵或對地飛兵等，所以玩家想要克敵致勝的話，那採用的策略性更需要玩家多多動腦呢。



採用問答式決定選職和角色屬性

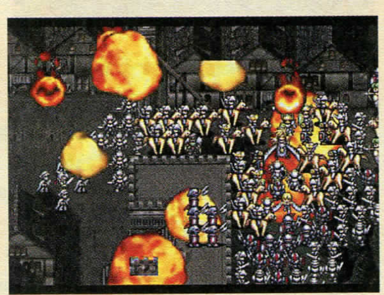
《夢幻模擬戰3》的主角的屬性和職業的決定，完全可以由玩家自己決定，只要回答「光之女神」的問題，藉由類似心理測驗的方式，玩家自由回答出答案，依不同的答案，將會賦予主角不同的能力、屬性、能夠使用的魔法，以及是否能夠在初期便得到「光之女神」所贈與的特殊道具等，並且和日後將會結為伙伴的女主角們的友好度，也有息息相關。

最重要的是有些問題不單單只有決定初期的屬性，同時也決定未來能夠轉職的方向，簡單來說，當每次升級達到10、30、50級的時候，主角們便會自動轉職，增加新的屬性，而且轉職後在每提昇15級時，會有一次昇職的機會，增強目前職業的威力！如果特定的主角使用特定的道具時，更會出現隱藏的職業呢！所以本遊戲在角色的培養上，安排很多驚喜等待玩家發覺。

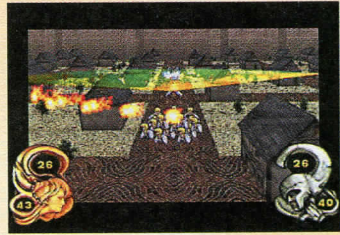


多重結局和隱藏關卡

遊戲中非常重視男主角和女主角間的友好度，友好度高低則看玩家在故事劇情中的對話選擇，博取女主角們的友好度，當然亦有可能得到反效果，而且跟女主角的配對更會影響最後的結局喔！(玩家扮演的主角將有機會對其中一位女主角告白，成功與否就是看男女主角間的友好度摟！)當然，除了多重結局外，更有隱藏關卡，玩家只要在某些關卡中，達成特定的目標時，便可進入這些特別關卡，雖然這些特別關卡進不進入都不會影響故事的發展，而且這些額外的劇情更是多半為搞笑諷刺的劇情呢！



《夢幻模擬戰3》的配樂，搭配上多達36關以上的關卡，敘述這個如史詩般的劇情起伏，依舊表現出相當的水準，可見配樂的成功處。另外，遊戲對於語音的表現也不含糊，主要的角色都有專業的聲優，為其配音，所以玩家將會聽到高水準的配音，相信對於哈日卡通的玩家倍感親切。





TEXT：IKI

Icewind Dale

《AD&D》喜好者的恩物！

發行商：	Interplay
發售日：	2000年7月
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

Interplay的最新一部以AD&D規則所做的RPG遊戲《Icewind Dale》(《冰風之島》)目前已經可以在市面上買到，這裡則是介紹一些遊戲細節與新的遊戲畫面。由Interplay的角色扮演部門Black Isle工作室所開發的《Icewind Dale》，是架構在與《Baldur's Gate》(《柏德之門》)相同的世界中，而且也是採用相同的遊戲型式。也因此，這款遊戲對於《Baldur's Gate》的玩家來說，將會十分的熟悉，而且立刻可以上手，這些玩者也將可以最先瞭解到這款遊戲與《Baldur's Gate》——在1998年得到年度最佳的遊戲之間最大改進之處。《Icewind Dale》目前已經可以在美國境內的各個軟體門市買到。





遊戲特色

在《Icewind Dale》的第一件事就是要創造一個六人的冒險隊伍，遊戲採用標準的第二版的《AD&D》規則中的種族與職業。即使是選擇一個人物畫像與獨一無二的語音，都將花費相當多的時間。當遊戲開始後，玩者的角色將會有一筆為數不小的金錢，可以讓他們在武器裝備店中好好消費一番，做好上路的準備。幸好，一旦玩者的隊伍已經準備就緒，《Icewind Dale》可以很快的讓玩者感受到樂趣。

遊戲中的過場動畫是藉著一本燭光照耀的故事書，以一個章節一個章節，插圖的方式來表現。敘述故事的語音品質相當優異，而遊戲剛開始所碰到的數名非玩者角色的語音表現同樣也十分優異。這款遊戲同樣也有著管弦樂所伴奏的背景音樂，這些音樂的作者則是Jeremy Soule，他之前是為Cavedog一款相當受歡迎的即時戰略遊戲《Total Annihilation》(《橫掃千軍》)製作背景音樂。雖然這款遊戲有著全新的怪物與音效效果，但是大多數人物與角色的圖片都還是沿用自《Baldur's Gate》。



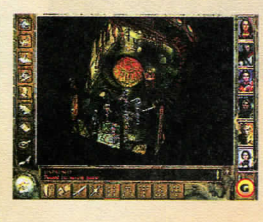












為《AD&D》系列喜好者而設的RPG

《Icewind Dale》應該可以帶給那些喜好《AD&D》系列，同時也是之前Black Isle工作室所製作的遊戲的喜好者，一些美好的娛樂時光。在剛開始玩遊戲的數個小時中，相信大家也發現它有著令人印象深刻的可玩性與良好的故事性，與之前Interplay所推出的RPG《Ianescape: Torment》(《異域鎮魂曲》)相較，一點也不遜色，可說是相當成功的一款作品。玩者可以看看這裡由《Icewind Dale》的序幕與第一章所抓出來的新遊戲圖。

TEXT：IKI

Madden NFL 2001

勁爆美式足球！

發行商：	E.A.
發售日：	2000年8月22日
遊戲類型：	SPT
系統需求：	WIN95/98

雖然超級盃早在一月份即結束，而且正規球季在八月份才開打，不過EA最新推出的《Madden NFL 2001》提前讓NFL球迷們一睹為快，先溫習一下美式足球融合運動技巧及複雜戰略的獨特魅力。

遊戲新魅力



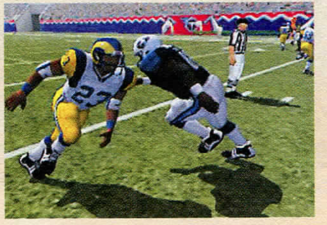
對美式足球遊戲迷們來說，《Madden NFL 2001》遊戲今年最大的突破設計莫過於新設計的「NFL教練團入場特許」(NFL Coaches Club license)功能，教練們不但可以在球場邊界外大搖大擺地觀球，而且可以直接對球員們面授戰略機宜，下達攻守命令。其他改良的遊戲設計包括：強化各隊防禦能力，玩者在爭球線時即可讀取敵方的進攻隊形，便於隨機應變，變換自己的攻守隊形；而「Madden交易卡」(Madden Card)讓玩家可以和其他球隊作球員交易，換一個攻擊力超強的四分衛來改良隊伍戰力；或拿自己的球員下注，試試能否贏到某個隱藏式的球員。此外，如果您覺得打一整個球季太累，也可以選擇賽時較短的快速競賽模式，由十位玩家一起連線競賽，好好地打一場精彩球賽罷！



更逼真的球員動作



EA運動遊戲的超真實特效向來膾炙人口。這次的《Madden NFL 2001》照舊虛擬當前比賽實況，擁有逼真的外野場景和球員動作與模型。玩者將可清楚地觀賞每位球員獨特的造形設計，如各種樣式的頭盔、面罩、胸肩護墊、手套、護肘腰墊及護檔、大腿護墊、護膝、專用鞋等裝備。將場中選手們一舉手一投足的風采盡收玩家眼底，例如達陣、射門、阻擋、擒抱、接球等攻守動作，都可以在這款遊戲中體驗到百分之百真實的畫面效果。同時，遊戲也考慮到物理性，先把球員的高度和體重作為考量因素，再計算球員互相衝撞的實際情況，所以玩者可看到一個人高馬大的強壯後衛把較纖弱的守方後衛猛推到幾尺遠的暴力畫面。還不只於此，隨著比賽的進行，玩者會看到教練咆哮地甩掉頭上的收話器場面、球員向攝影機作鬼臉、不可或缺的勝利歡呼場面、比賽進行的即時語音播報、名家球評John Madden和Pat Summerall的精采講解、嘈雜的觀眾歡呼聲及噓聲等多樣聲光效果，讓您彷彿置身實際比賽場地，感受場中熱鬧與火爆氣味兼具的美式足球盛宴。



實現！夢之對決！

想和過去或當今的NFL熱門明星球員來場大對決嗎？想試試當個美式足球帝王的感覺嗎？所有的解答都在《Madden NFL 2001》中！透過完全虛擬真實的視覺與聲光效果和容易上手的遊戲界面，你將親自見證NFL迷人風采。別再猶豫，下一個寫下NFL另一章傳奇的球員可能就是你！

千變萬化的陣式



《Madden NFL 2001》另一個很大的進步是增加了比賽進行時的流暢性和靈活度。熟悉NFL的玩家都知道，這項運動會如此受到歡迎，它異常複雜的戰術策略是因素之一。美式足球的陣式千變萬化，進攻組如果有1千個陣式，則防守組也一定會想出1千個因應對策。在球場上，進攻組總是不斷地變換陣式，企圖淆守備；而防守組也會視狀況來調整陣容。所以比賽中的臨機應變能力相當重要，而《Madden NFL 2001》讓玩者能迅速地調整傳接球與進攻路線，應付球場上許多出奇不意的臨時狀況和狡詐詭變的敵手。

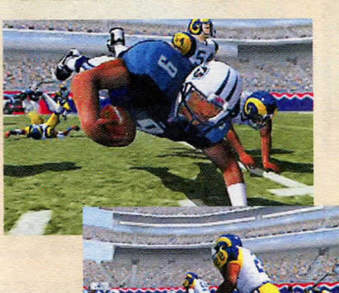




真實的體驗



和過去的《Madden NFL》系列一樣，《Madden NFL 2001》將讓玩者扮演各種球員角色，親自上場體驗最真實、刺激的NFL比賽。《Madden NFL 2001》將各種進攻、防守戰略風格全數搬上電腦，玩者將接受最嚴酷的NFL肉體與腦力大激盪。加上改良過的電腦人工智慧(AI)，其實力可是不容忽視的！如果玩者球技一流，贏得比賽後還有一連串的授獎、慶賀儀式讓玩者一嚐榮登冠軍的快感；不過如果表現太「削」，可得做好面對對手嘲弄的心理準備。





TEXT：IKI

Soldier

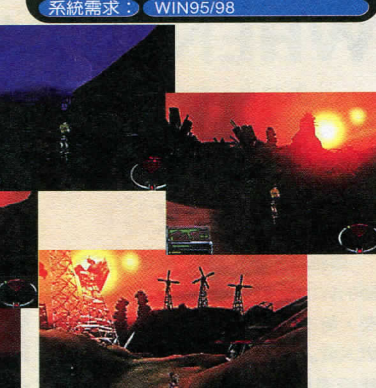
以電影版為藍本的遊戲！

發行商：	Southpeak Interactive
發售日：	2000年8月
遊戲類型：	STG
系統需求：	WIN95/98

射擊遊戲一向是PC遊戲中很受歡迎的題材，其中又以軍人殺戮的題材最為「煞食」。而以下的遊戲亦是以此為題材，《Soldier》是前年(1998)的電影，而PC版《Soldier》是以電影版《Soldier》內容為基礎的遊戲。PC版《Soldier》由Southpeak Interactive發行，預計2000年8月上市。

遊戲特色





整個遊戲過程中共有兩個角色，分別是典型的速度緩慢但強壯的Todd，與速度快但力量較弱的Sandra。這款遊戲的基本型態是第三人稱射擊遊戲。玩家可以從一堆的武器中選擇，包括有電漿砲、散彈槍、突擊步槍、火箭發射器、火焰發射器、以及手榴彈投擲器。其中最強的一定就是電漿砲。這款遊戲的其中一個特點是隨機產生的敵人，而每當玩家死掉以後，就必須從每一關的開頭開始。

TEXT：IKI

Frontier Land

建立完美的鐵路網絡

發行商：	Boris Game
發售日：	2000年8月
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

Boris Game即將推出策略模擬遊戲《Frontier Land》。在遊戲中每一個多樣化的任務，都會提供玩者完全不同的新挑戰。玩者的任務就是建立涵蓋美國東岸到西岸的鐵路網，但這款遊戲並不像《Railroad Tycoon》(《鐵路大亨》)，因為這款遊戲比《Railroad Tycoon》更真實。《Frontier Land》是款比普通策略管理遊戲更容易管理的遊戲，因為遊戲中的每個任務只涵蓋土地上的小區域，所以玩家很容易掌握遊戲中所發生的狀況。





遊戲的任務

以其中一個任務來說，玩家必須要建立一座可運轉的鋸木場，來生產建築鐵路所需要的枕木及木板。此外，玩家還需要雇用伐木工人來伐木，再將鋸下來的木材送到鋸木場裡。另外還要裝好迴旋鋸才能將樹幹鋸成木板。如果玩家想要把事情作的更完美，就必須要風乾所有的木板，以使鋸好的木板不至於彎曲。接下來呢，玩家還要建造裝卸木板的港口，以便使所有的木板能順利裝船。而且這完成任務的效率與產生的效果將會影響未來的任務！因此這款遊戲特別的吸引力，就是在每個任務對下個任務的影響了！

TEXT：IKI

Blair Witch

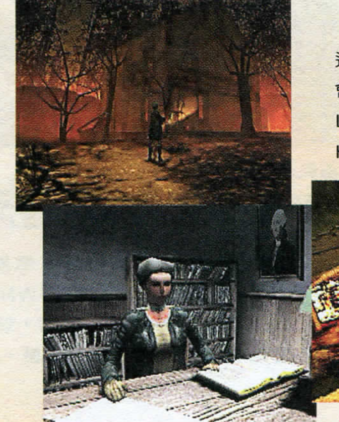
遊戲三部曲第一作

發行商：	G.O.D.
發售日：	2000年
遊戲類型：	STG
系統需求：	WIN95/98

最近，Gathering of Developers發放了他們所設計的《Blair Witch》遊戲計畫三部曲的第一款遊戲：《Rustin Parr》的消息，當中包括數張遊戲的畫面。

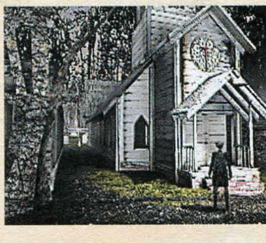
遊戲特色

這款遊戲是由Terminal Reality的《Nocturne》(《惡夜驚悚》)的作者所設計，以《Alone in the Dark》(《鬼屋魔影》)型態的動作冒險遊戲為遊戲進行方式。這款遊戲的故事是將重心放在《Blair Witch》電影中的孤獨殺手身上。玩者扮演Holiday博士，也就是《Nocturne》中的幽靈議會中的調查者。從遊戲畫面中我們可以清楚的看見《Nocturne》的形式也相當適合《Blair Witch》的遊戲風格。



還有第二、第三部

另外兩款以此電影為基礎的遊戲將會逐漸增加動作成分，而最後一款遊戲將會十分類似射擊遊戲。第二款遊戲《The Legend of Coffin Rock》，將會由Human Head開發，而第三款遊戲《The Elly Kedward Tale》將會由Ritual Entertainment來開發。《Blair Witch》第一部：《Rustin Parr》將會在今年稍晚推出，而另外兩款遊戲則會緊接而來。如進一步確認有關遊戲消息，本刊定會繼續報導。



TEXT：IKI

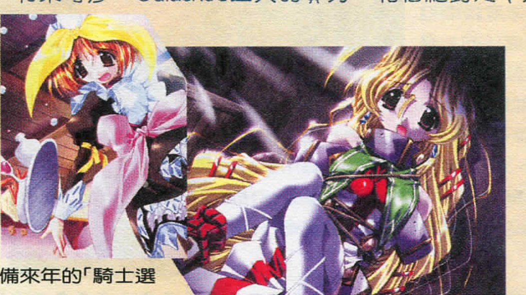


發行商：	HAJAMA SOFT
發售日：	2000年9月
遊戲類型：	SLG/18禁
系統需求：	WIN95/98

WHEN BOY MEET GIRLS......

大野哲也、和泉時彥、OdiaskeS，相信有玩開J-WIN遊戲的朋友也知道以上三名製作人員的實力罷！有着最強製作人員製作的遊戲，其質素自然有所保証。而以下介紹的遊戲《PRISM HEART》便是這樣一隻遊戲，集合了大野哲也、和泉時彥、OdiaskeS三人的實力，相信絕對是令人期待之作。

STORY 故事



遊戲舞台是一個有「風車之王國」之稱的WIND LAND王國，在這個王國裡，每三年便會舉行一次名為「騎士選拔大會」的武鬥大會，其中武鬥大會的最後得勝者更可被委任為王國的騎士。主角名為「馬依士達露」，為了準備來年的「騎士選拔大會」，他便到了WIND LAND王國的首都。其中「風車亭」是一間有名的「宿屋」，甚至現任王國的騎士在修業時代也曾入住此處；亦因如此，主角亦決定入住此處。在「風車亭」內，有一名同樣希望成為騎士的少女-保莉茜亞。由於「風車亭」中有不少女性訪客(←「風車亭」是優先讓女性入住的)，在這樣的環境下，主角又能否專心修業？

SYSTEM 系統



《PRISM HEART》中有三個系統，包括是「參數系統」、「增值修業系統」及「COUNTDOWN系統」。其中「參數系統」中包括有「體力」、「智力」等。「增值修業系統」是增加修業指令的系統，在開始修業時的指令只有「增加體力」、「騎士道修養」及「劍術修行」。至於「COUNTDOWN系統」則是一個時間的倒數，但實際是甚麼，則有待進一步情報的確認。









TEXT：IKI

發行商：	NEC INTERCANNEL
發售日：	2000年7月28日
遊戲類型：	SLG
系統需求：	WIN95/98

AIRSITE MISSION

超戰術級SLG登場！

近年來，J-WIN遊戲大多數也以SLG類型為主導。然而，不知大家有否發覺近期SLG遊戲的難易度也是較為偏低，此舉無疑可吸引一班初玩者涉足SLG類型的遊戲，但另一方面，卻又悶透了一班SLG老手。如果閣下是SLG老手的話，則一定不能錯過以下介紹的《Airsite Mission》。

人物

リイン=トルラッキ

ウーサ=カデナ

遊戲特色

遊戲既然(自)稱為「超戰術級SLG」作品，其難易度也不見得怎樣低。主角突然接任為「卡撒拉古TS會社」的代理社長，在當時的世界而言，航空業是非常的發達，而「卡撒拉古TS會社」的主要工作便是為運輸機作護航及空賊退治。當然，購入補給的武器彈藥也需要金錢，故遊戲中除了那精彩的空戰外，玩者亦要兼顧起會社的經營。由於玩者要同時兼顧兩方面，看來「超戰術級SLG」之名也絕非不無道理。最後，透過INTERNET的通訊，玩者可DOWNLOAD新STAGE，甚至新戰鬥機，當然，玩者亦可在SCORE RANKING中挑戰最高分數。



TEXT：IKI

風の探索者 GRAND SLAM




發行商：	Gruppo One
發售日：	2000年7月底
遊戲類型：	RPG
系統需求：	WIN95/98

以育成自製角色為主的RPG！

Gruppo One是一間新進的實力派公司，而他們為大家帶來是第一個作品，便是自由度極高的RPG遊戲《風之探索者》。與一般RPG作品比較，《風之探索者》是較著重於系統的。

遊戲特色

《風之探索者》其中一個特色可說是其戰鬥系統，遊戲在戰鬥方面是採用半實時(半REAL TIME)制，以增加其刺激性。隊伍形式採用4人制，並有6種不同的「技能」(SKILL)，包括劍術、射(擊)術、鍊金術、醫療術、計測術及工作術。玩者可自製角色(CHARACTER MAKING)，並自行調教SKILL的參數，留意參數分配是否得宜，對戰鬥也有很大影響。自製角色的外表選擇有很多，玩者可自行決定他們的性別、姓名及年齡。



故事

遊戲舞台發生在一個人類不會踏足之地-「Domes Rock」，那裡是妖精及魔物居住的地方。由於該地藏有莫大的財寶，故一直也有不少探索者到此處尋寶。雖然，時至今日，有人認為所有的金幣、財寶也已被淘盡。然而，亦有一班先知先覺的探索家、野心家及貴族也相信，至今尚有不少財寶沉睡在「Domes Rock」內，是以，一場新的探索者之戰即將展開。到底，最後誰人才可到達埋藏財寶之地，並得到世界最高的財寶及名譽？在遊戲一開始，玩者須在酒場內取得情報，之後便會到「咆哮之洞窟」探索，留意戰鬥方面是採用半實時制，故必須採取速戰速決的策略。GP

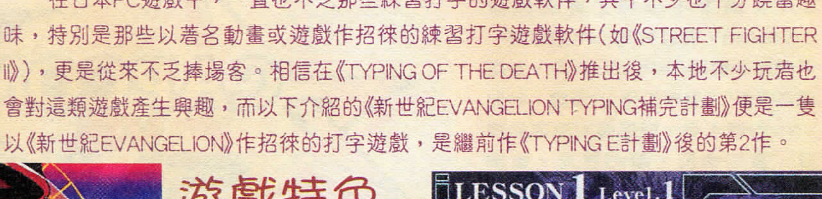



TEXT：IKI

新世紀EVANGELION TYPING補完計劃

發行商：	GAINAX
發售日：	2000年7月20日
遊戲類型：	ETC
系統需求：	WIN95/98

練習打字遊戲軟件第2作！



在日本PC遊戲中，一直也不乏那些練習打字的遊戲軟件，其中不少也十分饒富趣味，特別是那些以着名動畫或遊戲作招徠的練習打字遊戲軟件(如《STREET FIGHTER Ⅱ》)，更是從來不乏捧場客。相信在《TYPING OF THE DEATH》推出後，本地不少玩者也會對這類遊戲產生興趣，而以下介紹的《新世紀EVANGELION TYPING補完計劃》便是一隻以《新世紀EVANGELION》作招徠的打字遊戲，是繼前作《TYPING E計劃》後的第2作。



遊戲特色

既然這是一隻練習打字的遊戲軟件，其最大特色當然是在限定時間內輸入適當的PASSWORD，在輸入方法上，玩者亦可用「羅馬拼音」輸入法，對於不少本地玩者而言，這的確是不失為較容易的輸入方法。此外，今集的導航者將由葛城擔當，當然，動畫中的著名角色亦會登場，而且前作中的「INTERNET RANKING」模式亦會予定保留。最後，在綾波麗的場合中，若能成功輸入「愛之宣言」之類的字句，更能增加彼此的親密度呢！GP







腦人谷

街頭GAME霸王 ZERO

TEXT：莫名

亞洲街機展 還看亞洲





早兩星期，於會展舉行之亞洲街機展都稱得上是相當不俗，暫勿論遊戲是否吸引，最少，新GAME數目及誠意絕對交足功課，只是開發商未見落力出展，唯獨可惜。遊戲方面，《C VS. S》暫且不提，筆者反而想說一說的是其他人忽略了的「可觀之處」。

Konami代理商太田電子娛樂有限公司可能得到香港支部全力支持，展出作品方面可謂全場焦點，展出最新遊戲有《SLASH OUT》、《DDR 4TH MIX》、《Dance Mania X》、《REAL SHOOT》(之前名為《GUN MANIA》)以及《KEYBORAD MANIA 2ND MIX》，排隊試玩可謂連綿不絕，而且當日亦有不少機舖老闆即時訂購基板、遊戲，相信本文出街之日，已經有部份遊戲可以於遊戲機中心可以玩到。



話說回頭，台灣、韓國的參意外地熱忱於街機市場，而且更為參觀者帶來不少驚喜。其中以開發《EZ2DJ》的AM開發商最令人感到驚奇，其手腳並用的新遊戲《EZ DANCE》(暫稱)，利用了兩個紅外線Sensor作為手部操作以及三個腳踏Sensor，組合成「真正」跳舞的玩法。雖然，一看便知道靈感來自《Dance Mania X》，但仍不乏其創意，儘管帶有被Konami控告的風險，仍然銳意開發，值得一讚。

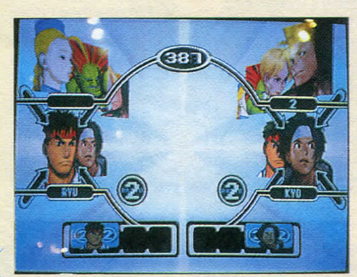
開發商甲和乙



最近的業界焦點，相信很難離得開SNK與CAPCOM，就筆者所知，SNK旗下不少員工經已改投CAPCOM，而且有關SNK的版權，傳聞亦會盡歸CAPCOM所有，是喜是悲還看「未發表作品」的反應；說道SNK前景未明，只是傳媒專業的表現，實際情況，顯然易見。看來CAPCOM短時間內將會對遊戲界有著一定的影響，而且不獨是街機市場；另外，高速網絡對日本街機事業的影響，短期內不會明顯，真正得著的時代，看來是家用、街機互聯吧。



說過格鬥的，也說說音樂的。Konami新作《ParaParaParadise》和namco新作《戀之Parapara大作戰》雖然玩法相近，但仍可謂具特式，namco和Konami看來短期內亦不會有合作的機會，原因是namco 對音樂遊戲相當憧憬，但是開發小組頗為力不從心，只能追趕著Konami 的「創意」；但是，音樂系真的是如此長青嗎？長青的不是音樂，或許是人的表演欲，音樂系以外的創作方向，對於開發未來的街機遊戲著實非常重要。



近期話題



《KOF 2000》在各大小遊戲機中心經已可以玩到，而且在蠻高的收費下，仍能得到不少機迷的支持，可見格鬥遊戲市場還未見底，而且亦反映出好的作品是不分種類和收費的。《KOF》系列，上作高手們為了能成為首批強者而作開路先鋒，找出遊戲的重點所在；後來者多數在收費回落時急起直追，加上前人開路，付出的時間和金錢自然比前人為少。這樣的格鬥風氣良好與否見人見志，但可以知道的是收費是直接影響機迷技術進步的關鍵。將於8月3日(日本)推出的《C VS. S》，DC版將於9月8日推出，或許此作將會令到本地格鬥界帶來微妙的變化。

莫名奇妙

一直以來，「市井」文筆都是此欄目的特式，然而在今期開始，此欄嘗試以較平實和具分析性的方式來表達，從而突出此欄的「個性」。因為自街頭GAME霸王創立以來，都是以另類的表達來作為基本方向，情報式、報導式不是不好，只是分析街機的文章現時頗為缺乏，才會作此決定，最後，未知道各位是否喜歡這種文章，但仍希望來信指教。

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

7月

27日	■多倫與哥布(BEST FOR FAMILY版)	CAPCOM	2800日圓	PUZ
	■SUPER BASS FISHING普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT
	CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	5800日圓	SLG
	MARU安SERIES 5 RECIPRO RACE 5000	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	必殺PACHISLOT STATION 4	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	日本職業麻雀連盟公認 麻雀入門編(廉價版)	NAXAT	2800日圓	TAB
	DIGIMON WORLD 2	BANDAI	5800日圓	RPG
	手機・EDIT	INCREMENT P	5800日圓	ETC
	beatmania featuring DREAMS COME TURE	KONAMI	OPEN價格	SLG
	beatmania BEST HITS	KONAMI	OPEN價格	SLG
	PRINCESS MAKER POCKET大作戰(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	ACT
	MAJOR WAVE SERIES BATTLE ATHLETE大運動會 GTO	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	TWILLIGHT SYMPTOM ～再會～	SPIKE	5800日圓	AVG
	THE・音樂指揮家	GLOBAL A ENTERTINMNET	4800日圓	ETC
	THE・音樂指揮家(連控制器版)	GLOBAL A ENTERTINMNET	7800日圓	ETC
	HYPER VOLUME 2800 HYPER PACHINKO	KONAMI	OPEN價格	SLG
	POP'N MUSIC ANIMATION MELODY(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ETC
	BAROQUE SYMPTOM	SPIKE	3800日圓	ETC
	BEST版 大戰略MASTER COMBAT	ESCOT	2800日圓	SLG
	★GRANDIA(THE BEST)	GAME ARTS	2800日圓	RPG
	★電車GO！2(THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG



3日	■稻川淳二 恐怖之大屋(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	■19時03分～上野出開之夜光列車～(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	■MAGICAL DICE KIDS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	■WINNING LURE	HORI	7800日圓(預定)	SPT



HORI一直以來都是一間專為遊戲機迷提供高質素控制桿的公司，但最近她宣佈會參入遊戲製作市場，而且她的遊戲之賣點，是有極其出色的特殊控制器配合。例如這套《WINNING LURE》的魚桿，是會連魚上釣後的拉力也模擬了的！簡直是完全的街機享受！

各位喜歡GUNDAM的玩家，繼玩完《機戰ALPHA》之後，很快又要挨更抵夜了！因為《G GENERATION-F》快將推出。今集的最大賣點，是只要玩者在MS上裝了一個叫做「MOBILE DOLL」的部件，該MS就可以不需要機師出戰，而它所得的經驗值，竟會全部收歸領隊！是不是很方便呢？

	SD GUNDAM G GENERATION -F	BANDAI	7800日圓	SLG
	SD GUNDAM G GENERATION -F LIMITED EDITION	BANDAI	9980日圓	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.32 THE BOXING	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.33 THE乒乓球	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.34 QUIZ番組	D3 Publisher	1500日圓	STG
	Simple 1500 SERIES Vol.35 THE SHOOTING(暫稱)	D3 Publisher	1500日圓	STG
	遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
	人魚之烙印	NEC Interchannel	5800日圓	AVG
	KENKI一發！CRANE MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	KENKI一發！SHOVEL MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING	YUKES	5800日圓	SPT
	BEST PRICE JUGGERNAUT～戰慄之扉～	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	BEST PRICE黃昏之ODE	TONKIN HOUSE	2500日圓	RPG
	LOGIC麻雀 創龍 四人打・三人打	日本一SOFTWARE	1500日圓	TAB
	ARTDINK BEST CHOICE AQUANAUT之休日2	ARTDINK	2800日圓	ETC
	Value 1500 MYST	SUNSOFT	1500日圓	AVG
	KOEI定番SERIES信長之野望 全國版	KOEI	1980日圓	SLG
	KOEI定番SERIES信長之野望 戰國群雄傳	KOEI	1980日圓	SLG
	KOEI定番SERIES信長之野望 武將風雲錄	KOEI	1980日圓	SLG
	KOEI定番SERIES三國志II	KOEI	1980日圓	SLG
	★LAKE MASTERS PRO日本縱斷黑鯽紀行(復刻版)	DAZ	2800日圓	SPT
10日	■PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA BOX	1980日圓	AVG
	■STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	3980日圓	SPT
	■BASHING BEAT 2	E3 STAFF	5800日圓	SPT
	■HEIWA Palor！PRO 鄉下大將SPECIAL	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG
	■PACHISLOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
	名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓(預定)	AVG
	TETRIS with CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART	ARIKA	5800日圓	PUZ
	手機鈴聲 GOLD	BING	2480日圓	ETC
	土坪小姐	UNIVERSE開發	5800日圓	TAB
	由零開始的將棋 將棋幼稚園AYUMI組R	AFECT	1500日圓	TAB
	TAITO 2000 SERIES PSYCHIC FORCE	TAITO	2000日圓	FIG
	TAITO 2000 SERIES SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	2000日圓	SPT
	TAITO 2000 SERIES CHAMPION WRESTLER實況LIFE	TAITO	2000日圓	SPT
	TAITO 2000 SERIES PUZZLE BUBBLE 2	TAITO	2000日圓	PUZ
	TAITO 2000 SERIES MAGICAL約會 心跳告白大作戰	TAITO	2000日圓	ETC
	★Best of the Best PACHISLOT帝王3	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	★Best of the Best PACHISLOT帝王4	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
24日	■THE占卜3～每日之方位占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	■THE占卜4～餓熊之開運KABBALAH占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03姓名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	■SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 1 ~防波堤釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 2 ~港口釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING 俱樂部 3 ~投下釣~	SUCCESS	1500日圓	SPT
	PRINCESS MAKER GO!GO! PRINCESS(廉價版)	J・WING	2800日圓(預定)	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.36戀愛模擬~夏色Celebration~	D3 Publisher	1500日圓	SLG
	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	AVG
	WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000～U-23獎牌之挑戰	KONAMI	OPEN價格	SPT
	VIRTUA PACHISLOT VII	MAP JAPAN	4800日圓	SLG
26日	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
31日	MARU安SERIES 6 MYSTIC DRAGOON	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES NOeL 3~Mission On The Line~	HAMSTAR	2500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SEPTENTRION ~out of blue~	HAMSTAR	1500日圓	ACT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BOUNTY SWORD FIRST	HAMSTAR	1500日圓	RPG
	PACHISLOT帝王～山佐REMIX～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	趴地之時～趴地熊之日常	BANDAI	3800日圓	AVG
下旬	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
8月	■在哪亘也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
	■水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
	■BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	4800日圓	TAB
	■HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000	EPOCH社	5800日圓	SPT

9月

7日	■LIBEROGRANDE 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓(預定)	SLG
	beatmania APPEND GOTTAMIX2～Going Global～	KONAMI	OPEN價格	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE Lunatic Dawn Odyssey	ARTDINK	2800日圓	RPG
	★VALUE 1500騎士道	SUNSOFT	1500日圓	ACT
13日	DINO CRISIS 2	CAPCOM	5800日圓	AVG
14日	七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	OHASTA DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	OPEN價格	SLG
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.37 THE ILLUST PUZZLE&SLIDE PUZZLE	D3 PUBLISHING	1500日圓	PUZ
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.38 THE REAL RACING TOYOTA	D3 PUBLISHING	1500日圓	RAC
21日	■乘鏟泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
	幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	OPEN價格	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	PUZ
	★POP且CUTE的心理測驗alabama	D3 PUBLISHING	1500日圓	ETC
	★LOVE HINA～愛是在說話之中～	KONAMI	OPEN價格	不詳
	★KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CANIVAL!	BANDAI	3800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES魔女DOREMI#MAHO堂DANCE CANIVAL! CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們	BANDAI	3800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES蒸氣火車頭湯馬士和他的朋友們CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人	BANDAI	3800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES去吧！麵包超人CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV	BANDAI	3800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES和我們一起玩吧ULTRAMAN TV CONTROLLER SET	BANDAI	5800日圓	不詳
	★KIDS STATION SERIES MAGICAL MUSIC英語ONE・TWO・THREE	BANDAI	3800日圓	不詳
28日	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series STRIKERS 1945	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series吉本麻雀DELUX	SUCCESS	1500日圓	TAB
	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園蛋組2～去大會吧！～	AFECT	3800日圓	TAB
	★宇宙戰艦大和號 英雄之軌跡(暫稱)	BANDAI	2800日圓	不詳
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION EHRGEIZ	SQUARE	3800日圓	FIG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION聖劍傳說LEGEND OF MANA	SQUARE	3800日圓	ARPG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION FRONT MISSION 3	SQUARE	3800日圓	SLG
	★Major Wave 1500 Series BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	★Major Wave 1500 Series FORMATION SOCCER '98	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	★Major Wave 1500 Series JIPANGU島 命運是由骰子決定？	HUMSTAR	1500日圓	TAB
9月	■龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	JELLY FISH	VISIT	4800日圓	SLG
	沈默的艦隊	講談社	5800日圓(預定)	SRPG
	MAX SURFING 2nd	KKS	5800日圓(預定)	SPT
	高2→將軍	ASK	4800日圓(預定)	AVG
	COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	夢之翼(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	party & party	HORI	3980日圓	ETC
	GUN BULLET・MARCH	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	BEALUFARES(暫譯)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	村越正海之爆釣日本列島	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	DX MONOPOL	TAKARA	5800日圓(預定)	TAB
	Palor!PRO COLLECTION	日本TELENET	3800日圓	SLG
	PACHINKO&PACHISLOT Palor!PRO	日本TELENET	5200日圓	SLG

10月以後

10月5日	★FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
中旬	■FEVER3 SANKYO公式PACHINCO SIMULATION	ICS	4800日圓(預定)	SLG
10月	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	■DIORAMS	PONOS	5800日圓(預定)	TAB
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	甲腳機甲師團	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	2980日圓	AVG
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	4800日圓	SLG
	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
	嗶嗶TRUMP大戰	HORI	6500日圓	TAB
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series數獨4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★忍之六	ASTIC TO ONE	4800日圓	TAB
	★創造學校！校長先生物語	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
11月	■元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2980日圓	ETC
	電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
	SuperLite 1500 Series QUICKS	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series CRAZY BALLON	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series SPACE CHASER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	TALL TWINS TOWER(暫稱)	TECHNO SOLEIL	價格未定	PUZ
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ONI零～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG
12月	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series NANCRO 4	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series風水	SUCCESS	1500日圓	ETC

2000年發售

遊戲發售時間表

2000年夏				
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2~Professional編~	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	靈刻～池田貴族心靈研究所～	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
2000年秋	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	X DRIVER THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	價格未定	AVG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	OH NO!	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
2000年冬	★THE・音樂指揮家 APPEND DISC	GLOBAL A ENTERTINMNET	價格未定	ETC
	SISTER・PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYEŚSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	PANZER FRONT bis(暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

2001年發售

1月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
3月	PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG

發售日未定

■掘這裡	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	SLG
pop'n music 4	KONAMI	價格未定	SLG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC
ROCKMAN X5	CAPCOM	價格未定	ACT

PlayStation 2

7月

27日	光榮給你 往甲子園的道路	ARTDINK	6800日圓	SPT
	嚇一跳滑鼠	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	ETC
	ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	6800日圓	ACT

8月

3日	■X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	ACT
	■DREAM AUDITION	JALECO	6800日圓	ETC
	■DREAM AUDITION(初回限定版)	JALECO	10800日圓	ETC
	SORCEROUS STABBER ORPHEN～魔術士奧法～	角川書店	6800日圓	ACT
	真・三國無雙	KOEI	6800日圓	ACT

《三國志》一直都是香港玩者喜歡的題材，不過KOEI之前在PS上推出的《三國無雙》由於是對戰格鬥，所以不算太過廣受歡迎。現在《三國無雙》已經變成動作遊戲於PS2上登場！這種《FINAL FIGHT》式的戰鬥，不禁令人想到許多年前街機極受歡迎的《吞食天地》！

10日	■VELVET FILE	DAZ	6800日圓(預定)	SLG
	REISELIED EPHEMERAL FANTASIA	KONAMI	OPEN價格	RPG
	GUNGRIFFON BLAZE	GAME ART	6800日圓	STG

《GUNGRIFFON》是在SS上一套極受歡迎的機械人模擬遊戲，其充滿軍事味的機械設計，和擬真的玩法，都令不少機械人迷瘋狂地愛上它。現在《GUNGRIFFON》將會利用PS2強大的機能推出續集，真是看公佈了的畫面，已可知道它的設計非常忠於上集，喜歡這遊戲的玩者不容錯過！

	SURFROID傳說之SURFER	ASCII	6800日圓	SPT
31日	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
中旬	MAGICAL SPORT 2000甲子園	魔法	2800日圓	SPT
下旬	三國誌VII	KOEI	8800日圓	SLG
	Pro麻雀 極 NEXT	ATHENA	4800日圓(預定)	TAB
8月	■EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	■AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓	TAB
	THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	5800日圓(預定)	SLG
	實況WORLD SOCCER 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT

9月以後

14日	■WILD WILD RACING	IMAGINEER	6800日圓	RAC
	■G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	ACT
21日	KEYBOARD MANIA	KONAMI	OPEN價格	SLG
	RING OF RED	KONAMI	OPEN價格	SLG
下旬	■MAGICAL SPORT 2000 GOGOGOLF	魔法	2800日圓	SPT
9月	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	6800日圓	STG
	GRIPER刃牙BAKI最強列傳(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
10月	motogp	NAMCO	價格未定	RAC
11月	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG
	★SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG

2000年發售

夏	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓(預定)	PUZ
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
	★SUPER PUZZLE BUBBLE	TAITO	價格未定	PUZ
冬	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	"""1/4"""	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	Neo ATLUS III	ARTDINK	6800日圓(預定)	SLG
2000年	■The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
2001年春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳說 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

■Shadow of Memories(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
1 ON 1GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG

遊戲	廠商	價格	類型
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
決戰2(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
決戰3(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG

Dreamcast

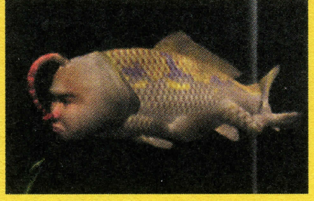
7月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
27日	Virtua Athlete 2K	SEGA	5800日圓	SPT
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	6800日圓	SLG
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	ZUSAR VASAR	REAL VISION	4800日圓(予定)	RAC

8月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
3日	GRANDIA II	GAME ARTS	6800日圓	RPG
	GRANDIA II初回限定版	GAME ART	7800日圓	RPG





作為DC的RPG皇牌，《GRANDIA 2》一直都是眾多SEGA FANS期待之作。今次GAME ART可算不負所望，不單止沒有將它延期再延期（和《GRANDIA 1》相比的話），而且整個遊戲的風格更加接近RPG大作，相信一定可以吸引到更多人欣賞這套出色的作品。

風靡日本的《SEAMAN》回來了！雖然香港人對這用日文交談的遊戲興趣缺缺，但在日本《SEAMAN》這意念新穎的遊戲曾經被傳媒廣泛報導，更一度成為社會現象，不少藝能人如樂隊L'arc en Ciel也是它的FANS！現在《SEAMAN》已公佈會推出對應了最新話題的《2001年版》，想必會再掀起一番熱潮。

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	F355 CHALLENGE	SEGA	5800日圓	RAC
	打高爾夫吧！APPEND COURSES ADVENTURE編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
10日	■VAMPIRE CRONICLE for Matching Service(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	4800日圓	FIG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	COOL COOL TOON	SNK	5800日圓	ACT
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	SPAWN In The Demon's Hand	CAPCOM	5800日圓	ACT
	GIANTGRAM 2000～全日本職業摔角3榮光之勇者們～	SEGA	5800日圓	SPT
	HELLO KITTY之WAKUWAKU COOKIES	SEGA	2800日圓	不詳
	來玩職業棒球隊吧NET！	SEGA	5800日圓	SPT
	★SEAMAN～禁斷之寵物～(2001年對應版)	SEGA	6800日圓	ETC
24日	■RUNE JADE	HUDSON	5800日圓	RPG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
31日	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	音聲認識麻雀JAMAN	VISIT	4800日圓	TAB

9月以後

日期	遊戲	廠商	價格	類型
14日	■Kanon	NEC Interchannel	6800日圓AVG	
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	6800日圓	RPG
	NEO GOLDEN LOGRES	SUCCESS	3800日圓	ETC
21日	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	■熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
28日	■DEAD OR ALIVE 2	TECMO	6800日圓(預定)	FIG
	■聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
9月	■deSPIRIA	ATLUS	價格未定	RPG
	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC
	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	CAPCOM	價格未定	FIG
	打高爾夫吧！APPEND COURSES SURVIVAL編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
	★NEPPACHI III@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
10月	★SILENT SCOOP	KONAMI	價格未定	STG
11月	JET COASTER DREAM 2(暫稱)	貧乏SOFT	5800日圓	SLG
	★TRICORAL CRISIS	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
12月	★NEPPACHI 2001@VPACHI(暫稱)	DAIKOKU電機	價格未定	SLG

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
夏	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	價格未定	ARPG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
秋	■NET de TENNIS(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	1980日圓1	SPT
	■青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	■ECCO THE DOLPHIN ～Defender of the Future～	SEGA	價格未定	AVG
	■MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	■SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	■RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	■L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	CARD CAPTOR SAKURA知世之VIDEO大作戰	SEGA	5800日圓	ETC
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	HAPPYLESSON FIRST LESSON	DATAM POLYSTAR	4800日圓(預定)	AVG
	再創造職業棒球會！	SEGA	5800日圓	SLG
	★POWER SMASH	SEGA	價格未定	SPT
冬	■仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	■METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	燃燒吧！JUSTICE學園	CAPCOM	價格未定	FIG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	FANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	MAGIC the GATHERING	SEGA	價格未定	TAB
今冬	ELDORADO GATE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE 3	CAPCOM	價格未定	RPG

2001年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	ELDORADO GATE 4	CAPCOM	價格未定	RPG
2001年	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
■JOJO奇妙之冒險(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
■STREET FIGHTER ZERO III(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
■STREET FIGHTER II X(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
■超鋼戰記KIKAIOH(DC DIRECT專賣)	CAPCOM	價格未定	FIG
■MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	不詳
春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
ALU · GU · LATE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	SRPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
pop'n muisc 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	TAB
★HUNDRED SWORDS	SEGA	價格未定	RPG

NINTENDO 64

7月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
28日	叮噹3大雄之町SOS！	EPOCH社	6800日圓	ACT

8月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
11日	MARIO STORY	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

9月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
15日	WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	8800日圓	SPT
27日	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

12月

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	★POKEMON STADIUM金銀	任天堂	價格未定	ETC

2000年

日期	遊戲	廠商	價格	類型
秋	SPUER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG

遊戲發售時間表

發售日未定

	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	ROCKMAN DASH	CAPCOM	價格未定	ARPG

NINTENDO 64 DD

8月

下旬	■MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

秋	■井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	■現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衝門DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO POCKET

8月

3日	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM 激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
10日	COOL COOL JAM	SNK	3800日圓	ETC
	DELTA WRAP	IOSIS	3800日圓	PUZ

9月

	★BIGBANG PRO WRESTLING	SNK	價格未定	SPT

10月

26日	NIGERONPA(暫稱)	電腦映像製作所	3800日圓	RPG
2000年秋	★infinity cure(暫稱)	KID	價格未定	不詳

發售日未定

	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC

NEO-GEO

發售日未定

	THE KING OF FIGHTERS 2000	SNK	價格未定	FIG

GAMEBOY

7月

28日	■華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J・WING	4800日圓(預定)	TAB
	櫻大戰GB檄・花組入隊！	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！艾蓮絲PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！完奈PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！紅蘭PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！櫻PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！菫PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！瑪莉亞PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！GAMEBOY COLOR PACK	MEDIA FACTORY	12600日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！PREMIUM PACK	MEDIA FACTORY	6800日圓	AVG
	櫻大戰GB檄・花組入隊！POCKET SAKURA PACK	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
31日	BALLON FIGHT GB	任天堂	3300日圓	不詳

8月

1日	BALLON FIGHT GB(NINTENDO POWER)	任天堂	1000日圓	不詳
3日	DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	4800日圓	SLG
4日	■DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓(預定)	RPG
	■ZOIDS邪神復活！GENO BREAKER篇	TOMY	4500日圓	SLG
	釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
	LOVE HINA POCKET	MAVELOUS ENTERTAINMENT	4200日圓	AVG
	Magical Chase GB～見習魔法師 往賢者之谷去～	MICRO CABIN	3480日圓	STG
	SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	5980日圓	RPG
10日	筋肉番付GB2～挑戰！MUSCLE CHAMPION	KONAMI	4500日圓	SLG
11日	■BAY BLADE FIGHTING TOURNAMENT	HUDSON	3980日圓	AVG
	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
	好朋友寵物系列3可愛的小狗	M・T・O	3980日圓	ETC
	Tweety's世界一周 找尋80隻！	KEMCO	4200日圓	ACT
	海底傳說！！TREASURE WORLD	DAZ	3980日圓	AVG
	DONKEY HOTE要出發	ATLUS	4500日圓	ETC
	★所先生的世田谷COUNTRY CLUB	NATSUME	3980日圓	不詳
23日	COROCORO卡比	任天堂	4500日圓	ACT
25日	新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB
下旬	ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	價格未定	ACT

8月	■KO ～THE PRO BOXING～	ALTRON	4500日圓	SPT

9月

7日	Pop'n Music GB Animation Melody	KONAMI	4500日圓	SLG
8日	火鬪太朗(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
21日	用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
22日	我的營地	NAZAT	3980日圓	不詳
28日	beatmania GB GOTCHA MIX 2(暫稱)	KONAMI	4500日圓	SLG
29日	牧場物語GB3 BOY MEETS GIRL	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
	所羅門	TECMO	4300日圓	不詳
	★用PUZZLE來決勝負！	NAXAT	3800日圓	PUZ
	★SPACE INVADER X	TAITO	3980日圓	STG
中旬	POCKET PUYOPUYO~N	COMPILE	3980日圓	PUZ
下旬	剛太之輕鬆大冒險	RAY UP	3980日圓	AVG
9月	■ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
	■JET DE GO！	ASTRON	4500日圓	SLG
	■BILLIARD CLUB	ASTRON	4500日圓	SPT
	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	蒼鼠俱樂部	JORDAN	3980日圓	ETC

10月以後

上旬	GB HALOBOT	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	不詳
下旬	CHINESE MONSTER(暫稱)	CULTURE BRAIN	3980日圓	不詳
10月	■飛龍之拳列傳GB	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	★血與汗與淚之高校棒球	J WING	4500日圓	SPT
11月中旬	去吧！麵包超人～五座塔之王～(暫稱)	TAM	4300日圓	ACT
11月	■真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	■真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	■CROSS HUNTER～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	■CROSS HUNTER～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	■CROSS HUNTER～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	價格未定	RPG
	■元祖！動物占卜GB	CULTURE BRIAN	3980日圓	ETC
	★TALES OF FANTASIA	NAMCO	價格未定	RPG
12月1日	★SUPER MIMEL GB MIMEL BEAR之HAPPY MAIL TOWN	TOMY	3980日圓	不詳

2000年

夏	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	在哪處也PACHINKO GB「CR MONSTER HOUSE」	TAM	3980日圓	SLG
秋	■STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
	WIZARDARY初回限定SPECIAL PACK(暫稱)	ASCII	14800日圓	RPG
2000年	■忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

發售日未定

	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG

Wonder Swan

7月

27日	名偵探柯南 西之名偵探最大之危機！	BANDAI	3800日圓	AVG

8月

3日	■DIGIMON ADVENTURE02 TAG TAMERS	BANDAI	3800日圓	RPG
10日	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	RING INFINITY(初回限定版)	角川書店	5200日圓	AVG
31日	■FIRE PRO WRESTLING for Wonder Swan	加賀TECH	3980日圓	SPT
下旬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG

9月

21日	■勞動CHOCOBO	SQUARE	4200日圓	RPG

2000年發售

夏	東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

2001年春	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG

發售日未定

	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB

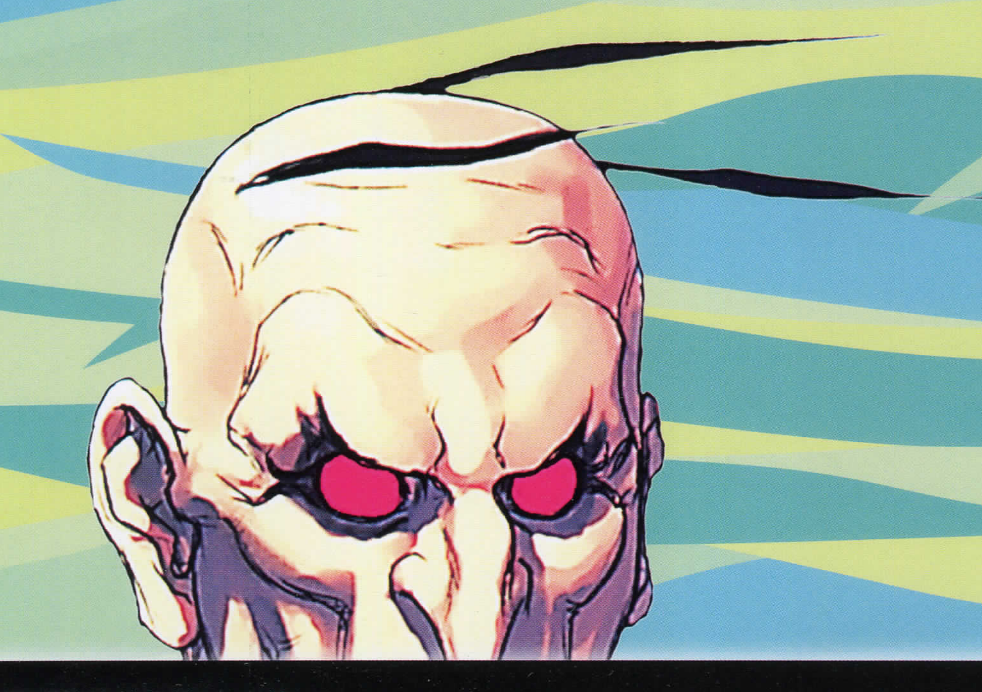


四十六集 三條SHOW

重臨香江「AM EXPO」

媽叉安戰隊示範「VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM Ver.5.66」

新大地最後一SHOW「SNK PRIVATE SHOW」





互動遊戲誌第46集
7月21日於互動電視上映

互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

逢隔周五於互動電視上映